AMSTRAD MAGAZINE

DES LISTINGS,
DES JEUX,
DES LIVRES,
UN HOROSCOPE...

N° 13
AOUT
1986
19 F



... INDISPENSABLES DANS VOTRE VALISE

BELGIQUE : 145 FB - SUISSE : 6,5 FS - CANADA : 4,5 $C
M 1157 - 13 - 19 F



Recherchons Auteurs de programmes tous micros : dossier sur simple demande.

RAINBOW PRODUCTION 140 avenue Pablo-Picasso 92000 NANTERRE.

Vente par correspondance

WARRIOR K7	150 FF ☐	ATTENTAT DISK	195 FF ☐
WARRIOR + DISK	195 FF ☐	MERCENAIRE K7	99 FF ☐
RICHELIEU K7	195 FF ☐	GOLIATH K7	120 FF ☐
RICHELIEU DISK	250 FF ☐	**PORT GRATUIT ✱**	

RÈGLEMENT : CHÈQUE BANCAIRE ☐ CCP ☐

à adresser : RAINBOW PRODUCTION 140 avenue Pablo-Picasso 92000 NANTERRE

AMS - 13

NOM ____________________

ADRESSE ____________________

VILLE ____________________

CODE POSTAL ____________________



Graphiquez en Turbo Pascal sur votre Amstrad

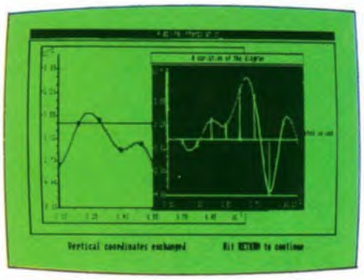
Pour Amstrad CPC 464, 664 et 6128 : un nouveau Turbo Pascal avec extension graphique qui vous transforme facilement en champion de dessin – depuis le tracé d'une ligne jusqu'à l'implémentation complète d'une tortue graphique. Et pour vos applications graphiques de haut niveau, toutes les routines sont dans Turbo Graphix, en code source et utilisables librement. C'est une "boîte à outils" signée Borland, maintenant disponible sur CPC 6128.

TURBO Pascal option graphique

Cette nouvelle version de Turbo Pascal, pour CPC 464, 664, et 6128, est destinée à faciliter l'emploi de Turbo Pascal et vous présenter les possibilités graphiques de votre machine. Elle est accessible même aux débutants (à condition qu'ils se passionnent un minimum pour la programmation, tout de même !) et idéale pour l'enseignement et la formation : grâce à la tortue, même les enfants peuvent dessiner à l'écran.

Voici quelques-unes de ses possibilités :

- toutes les fonctions graphiques de base : tracé de lignes, cercles, rectangles, utilisation de vecteurs, etc.
- gestion de fenêtres graphiques ou textes à l'écran.
- implémentation complète d'une tortue graphique (avec un programme de démo).
- fonctionne avec un écran monochrome ou couleur (dans ce cas, vous pouvez définir et changer la couleur de vos figures, du fond, des fenêtres, etc.)



- gestion complète du son pour les animations sonores : ton, volume, durée, période.

Plusieurs programmes de démo illustrent les capacités du graphisme Turbo. Et si vous êtes déjà un inconditionnel de Turbo Pascal, ne vous en privez pas : nous vous proposons d'échanger votre version contre Turbo Pascal option graphique en payant simplement la différence. (Renvoyez votre disquette maître à Borland Fraciel, accompagnée du règlement, vous recevrez par retour une nouvelle disquette et un manuel complémentaire).

TURBO Graphix

Avec ce nouveau toolbox, graphiquez tout ce qui vous plaît ! Turbo Graphix (pour Amstrad 6128) est une librairie de routines graphiques en code source, accompagnée d'un manuel en français qui contient de nombreuses explications. Elle vous permet de créer des graphiques complexes pour vos programmes en Turbo Pascal. Vous y trouverez des outils tout prêts à inclure dans toutes vos applications :

- animations graphiques rapides
- système complet de gestion des fenêtres graphiques
- des procédures pour dessiner des camemberts, histogrammes, cercles et ellipses
- traçage des courbes, interpolation, lissage
- résolution de courbes, etc.

Graphix toolbox nécessite Turbo Pascal (la version standard suffit) pour compiler les programmes. Et comme toujours chez Borland, tous vos programmes en turbo sont librement commercialisables.

CONCEPTION "SCENARISTES ASSOCIES"

BON DE COMMANDE

Règlement joint ☐

Carte Bleue (date d'exp.) ____/____

|____| |____| |____| |____|

Contre-Remboursement (France uniquement) + 25 F ☐

Pour tout renseignement et une documentation gratuite :

BORLAND FRACIEL

Logiciel n'est-ce pas ?

Nom ______________________ Prénom ______________________

Adresse ____

______________________ Tél. ______________________

PORT 15 F TTC PAR PRODUIT

☐ **TURBO Pascal 3,0 CP/M 2,2 et 3,0 :** 625 F HT (741,25 TTC)

☐ **TURBO Pascal 3,0 option graphique :** 800 F HT (948,80 TTC)

☐ **Échange Turbo Pascal pour Turbo Pascal avec option graphique :** renvoyez la disquette originale + 175 F HT (207,55 TTC) (port gratuit)

☐ **TURBO Graphix Toolbox :** 675 F HT (800,55 TTC) (sur CPC 6128 uniquement)

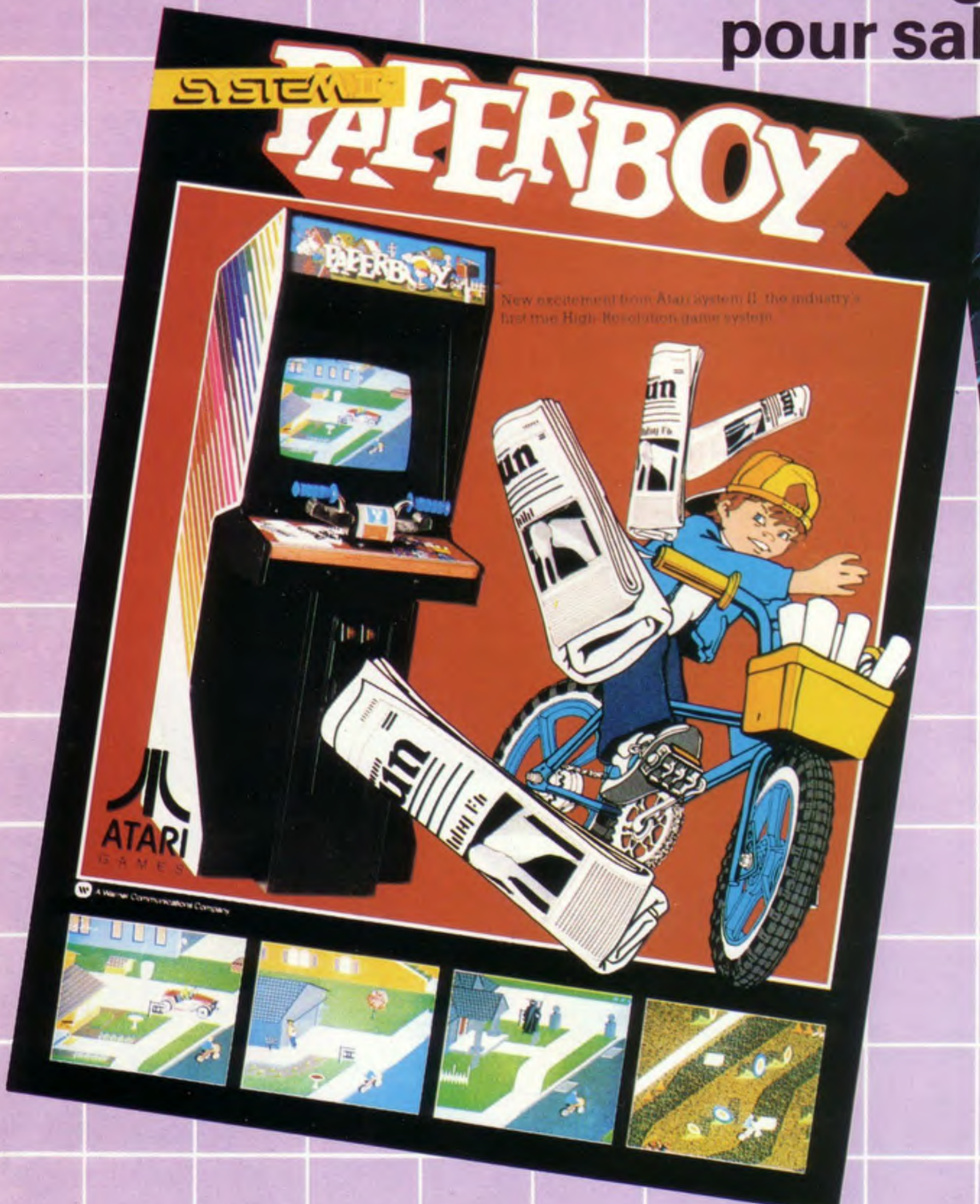
☐ **TURBO Tutor :** 350 F HT (415,10 TTC)

☐ **TURBO Database Toolbox :** 625 F HT (741,25 TTC)

78, rue de Turbigo 75003 PARIS - **Tél. : 1/42.72.25.19 - Télex : 216120**

ELITE LANCE

Prochainement deux grands
pour salles de





Disponible prochainement pour Commodore
sur cassette et sur disque. Également sur Sp

Vous pouvez vous procurer ces deux jeux au
fornisseurs de logiciel

classiques
jeux



DES JEUX GRATUITS

Veuillez envoyer ce coupon à l'adresse ci-dessous et vous pourriez gagner le jeu classique "Airwolf"

Nom: ....

Adresse: ....

....

....

....

Ordinateur: ....

Nom de la revue dans laquelle vous avez découpé ce coupon: ....

Envoyez ce coupon à l'adresse suivante:

Elite Systems Ltd., Anchor House, Anchor Road, Aldridge, Walsall, West Midlands, England.

AMS-13

Distributeurs, contactez notre Agent français :
Sylvie HUGONNIER
au 16 (1) 43.39.23.21
1, Voie Félix Eboué
94000 CRETEIL
Telex : 220-064 F, ETRAVE ext. 30.76

64/128 Schneider 464/664/6128
ectrum.

près de tous les bons

elite

Elite Systems Ltd., Anchor House, Anchor Road, Aldridge, Walsall, West Midlands, England. Tel: Aldridge 55852 Télex: 335622 G

AMSTRAD MAGAZINE

N°13

AOUT 86

SOMMAIRE

News

Softs

Listings

Cahier Pro

Dossier "Vacances"

Reportages

Divers

AMSTRAD MAGAZINE MODE D'EMPLOI

Pour que nous puissions vous assurer le meilleur service possible, nous vous prions, amis lecteurs, de lire attentivement ce qui suit :

La permanence téléphonique effectuée par le responsable listings a lieu au : 16.1.42.03.13.78 les lundis et vendredis matins de 10 h à 13 h et les mercredis après-midi de 15 h à 18 h exclusivement.

Pour tous problèmes d'abonnements et de commandes, il vous faut appeler notre siège administratif au : 16.1.42.41.81.81.

Enfin, nous sommes désolés de vous apprendre que nos numéros 1, 2 et 3 sont totalement épuisés. N'en commandez donc plus !

Directeur de la publication : Jean Kaminsky.
Rédaction en chef : Jean-Michel Maman et Philippe Lamigeon (Technique). **Rédaction :** Frédéric Nardeau, Jane Arouix, Henri Bittner. **Secrétaire de rédaction :** Mireille Massonnet.
Fabrication. Secrétaire générale de la rédaction : François Kergreis. **Maquettistes :** Jean-Jacques Galmiche, André Lévy, Marc Soria. **Illustrations :** José Torrès.
Publicité : Chef de publicité : Jean-Yves Primas. **Assistante de publicité :** Geneviève Grillet. **Régie publicitaire :** Néo-Média, 55, avenue Jean-Jaurès, 75019 Paris. Tél. 42.41.81.81.
Services administratifs. Comptabilité : Sylvie Kaminsky. **Secrétariat et abonnements :** Sabine Planque.
Commission paritaire : en cours. **Dépôt légal :** 3e trimestre 1986. **Photocomposition :** Compo Imprim, 94250 Gentilly. **Imprimé par** Snil, RBI. **Edité par :** Laser Magazine, 55, avenue Jean-Jaurès, 75019 Paris.

AMSTRAD MAGAZINE est une publication strictement indépendante et n'a aucun lien vis-à-vis de la société Amstrad.

Nos listings sur cassette ou disquette

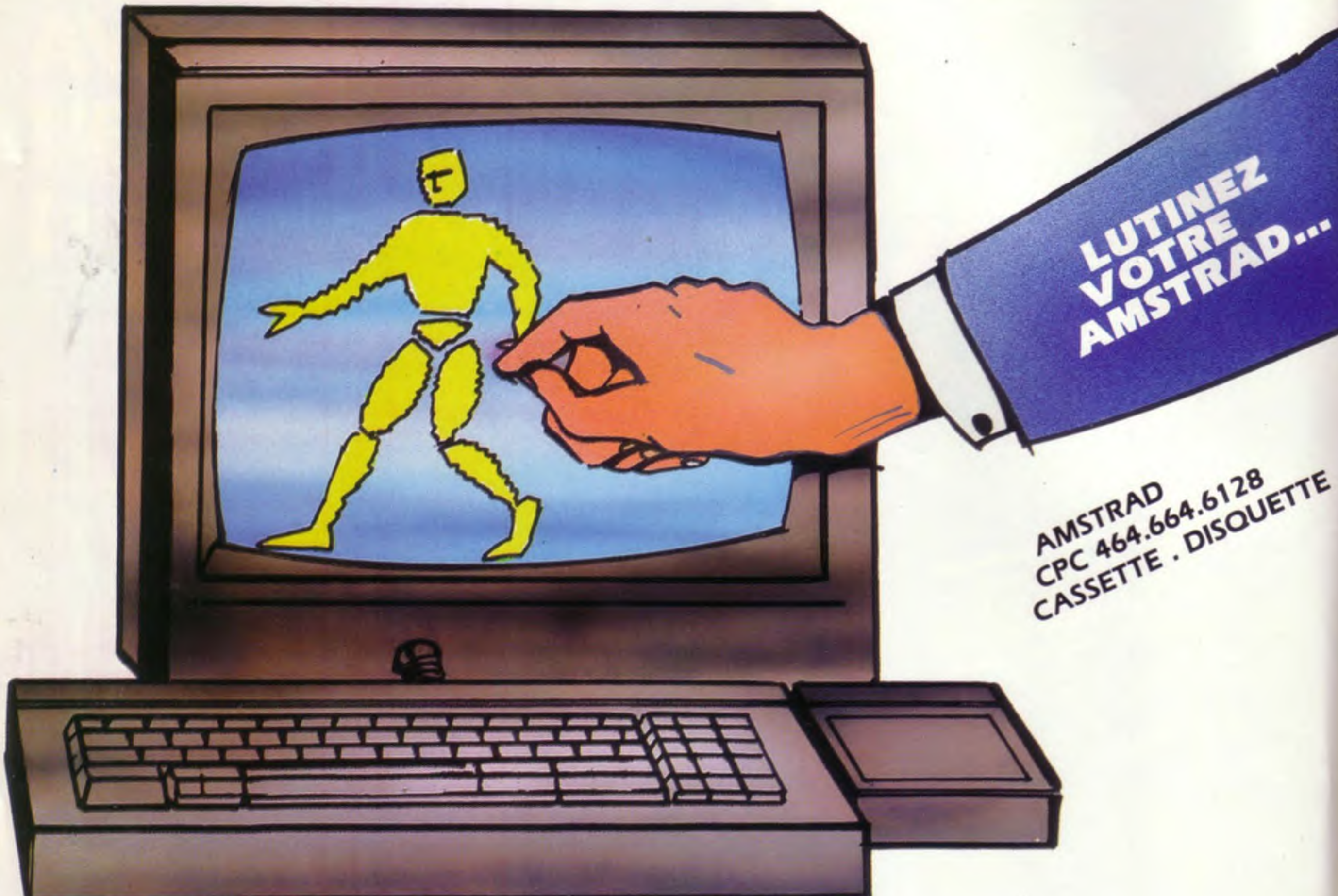
Nous vous rappelons que vous pouvez retrouver les listings parus dans nos revues, sur supports magnétiques - cassettes ou disquettes - Reposez-vous un peu et évitez une frappe fastidieuse, souvent, qui plus est, source d'erreurs, en remplissant notre bon de commande que vous trouverez dans ce numéro, pages 92, 93.



FRANÇAIS

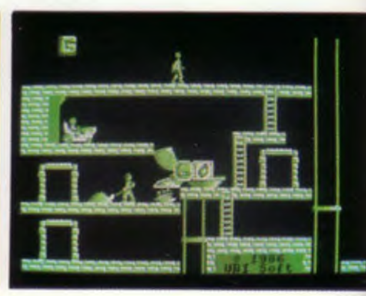
GRAPHIC CITY
(système d'animation de sprites)

UBI Soft
1, voie Felix Eboué 94000 Créteil
tél : 43.39.23.21



- Editeurs de sprites mode 0, 1 et 2 avec organisation des tables
- Commandes des animations. Possibilités de les incorporer dans vos programmes
- Interface avec éditeur d'écran
- Démonstrations incorporées...





La version disquette contient en plus :

- Tracé des chemins
- Un éditeur de caractères
- Un vidéo-sprites
- Une démonstration de mode O.

GRAPHIC CITY
NOM ....
ADRESSE ....
....
VILLE .... CODE POSTAL : ....
PORT GRATUIT. Réglement par chèque bancaire ou CCP

CASSETTE : 150 F. DISQUETTE : 195 F

A-13

EDITO

SOLEIL OU MICRO ?

Ce n'est pas vous révéler un secret : la micro-informatique est un marché terriblement saisonnier. Qu'il s'agisse des ordinateurs, de leurs logiciels, ou encore de leurs périphériques, l'énorme majorité des ventes se fait d'octobre à décembre. De janvier à mai/juin, la courbe descend. Juillet et août, c'est le grand trou ! Bref, informatique et soleil semblent vraiment inconciliables, et Amstrad n'échappe pas à la règle.
Donc, si ce numéro d'Amstrad Magazine est le premier que vous lisez, parce que vous venez enfin d'acheter le micro de vos rêves, sachez que vous êtes une exception. Ce qui n'est pas nécessairement désagréable.
Si vous êtes resté à la maison (contraint ou forcé) et que vous en profitez pour explorer à fond toutes les joies de l'informatique, vous entrez (volontairement ou non) dans la catégorie des Amstradistes fervents.
Ou peut-être nous lisez-vous sur la plage ? Faites attention : vous risquez de regretter de ne pas avoir emporté votre micro ! Pire : parti dans un pays lointain, perdu en pleine campagne ou montagne, vous ne nous lisez pas, mais alors pas du tout ! C'est coupable. Pour la peine, nous vous souhaitons BONNES VACANCES ! Sans que vous le sachiez. Na.

Jean-Michel MAMAN

En direct des Clubs

Club Amd. Basic

Les Établissements Marcel Dassault d'Argenteuil possèdent leur section de micro-informatique. Amd. Basic est né ! Depuis le 24 avril trente-quatre personnes se réunissent régulièrement. Parmi les nombreuses idées qui fusent généralement lors d'une création, la plus originale consiste en la réalisation d'une brochure mensuelle remplie de trucs et astuces et incluant un petit cours de programmation.

Banal ? Mais non : une feuille détachable permettra à chacun des membres du club de contribuer à son amélioration et à son évolution.

Parmi les autres projets, citons — dans le désordre — : un cours de Basic pour débutants (où même les personnes extérieures à l'entreprise pourront avoir accès), des achats groupés de livres et de logiciels, des discussions et échanges de pratiques sur certains logiciels.

Amd. Basic M. Dassault Argenteuil, section micro-informatique au 47.98.54.06.

Ams'Cercle - Lyon

Saluons une nouvelle association, loi de 1901, d'utilisateurs des CPC et PCW à Lyon. Réu-

suite page 12

REVERSI CHAMPION

Éditeur : Loriciels
Distributeur : Loriciels
Genre : réflexion
Support : cassette
Graphisme : ★★★★
Intérêt : ★★★★★
Difficulté : ★★★★★
Appréciation : ★★★★★



Parmi de très nombreux jeux de réflexion, le Reversi Champion de Loriciels nous a étonné... Il est complet, rapide, en un mot parfait. Le créneau est bien embouteillé, Loriciels sort une nième version d'un jeu très connu, et pourtant... elle éclipse toutes les autres !

Après un chargement assez rapide (ce qui, en version cassette est bien agréable), l'ordinateur affiche l'écran de jeu. Celui-ci, très complet, comprend la grille habituelle (de huit cases sur huit cases).du Reversi (également appelé Othello) ainsi que le menu de toutes les options auxquelles vous pourrez accéder en cours de partie.

Cet affichage réalisé, vous percevez déjà que ce jeu est « différent » de tout ce que vous avez connu jusqu'alors. En effet, une des premières choses que l'on remarque est la présence d'un curseur en forme de flèche... Macintosh quand tu nous tiens ! Ce curseur-fléché est l'un des moyens pour entrer vos coups. Il suffit de le positionner, à l'aide du joystick (la souris AMX en utilisation joystick fonctionne également) ou des touches directionnelles, sur la case destination de votre pion et de valider ce choix (en appuyant sur <enter> ou sur le bouton <feu> de la manette de jeu). Rien n'est plus simple. Vous pouvez également, si vous préférez ce système classique, entrer les coordonnées de la case où vous souhaitez positionner votre pion (exemple : A2). Cette entrée par les coordonnées du pion peut se faire selon la notation « Réversi » ou « Echecs ». Dans l'un et l'autre cas, les repères coordonnées sont inscrits sur les bords du plateau de jeu.

De nombreuses options

L'écran affiche dans sa partie supérieure la liste de toutes les options disponibles à tout moment de la partie. Pour sélectionner une option, il suffit de positionner la flèche sur l'option désirée et de valider ce choix. La matérialisation des options à l'écran se fait par un système de fenêtres mobiles qui s'inscrivent « en surimpression » du tableau de jeu. Vous n'avez pas moins de dix options à votre disposition ! « Nouveau jeu » réinitialise la partie, vide le plateau de jeu et positionne les quatre pions à la position initiale. Le seul reproche que l'on peut souligner sur ce logiciel concerne cette option : il est dommage que les programmeurs n'aient pas prévu une double validation. En effet, si vous sélectionnez par erreur cette option, vous perdez directement la partie en cours. Une demande de confirmation aurait été utile. Attention donc à cette erreur de manipulation !

Les autres options permettent l'échange des pions au départ ou en cours de partie (vous vous retrouvez avec ceux du CPC et l'Amstrad se retrouve avec les vôtres) ; le retour en arrière autorise, en cas d'erreur, à revenir à la dernière position pour reprendre un coup mal joué. « Option » permet de redéfinir le paramétrage des couleurs et de la notation utilisée autour du plateau. Vous pouvez donc modifier les couleurs de fond, de bordure, des pions, etc. Outre les fonctions habituelles et indispensables de sauvegarde et chargement d'une partie dans l'état actuel du jeu, ce logiciel offre des options bien utiles et originales. Ainsi, « Jeu » permet de revoir une partie terminée, coup par coup, en continu (rapide), en avant et en arrière. Cela vous permettra de revoir des moments-clés de la partie et peut-être d'éviter des erreurs fatales dans la suivante. L'option « liste » donne, dans une fenêtre, sur la gauche de l'écran, les coordonnées de tous les coups joués depuis le début de la partie. Ceci est bien utile pour reprendre la logique d'une partie interrompue, sauvegardée et rechargée une semaine après. A ce sujet, il faut noter que si, en cours de partie, vous avez utilisé l'option « modification », vous perdez toutes les coordonnées précédentes et la liste reprend comme dans un début de partie. « Modification » est une fonction qui comblera d'aise tous les passionnés (qui pourront alors positionner les pions à leur convenance en vue de la résolution de problèmes classiques), et qui donnera la possibilité aux néophytes de tricher un peu... Ce jeu possède six niveaux de difficultés et une bibliothèque de 4 000 ouvertures différentes.

Sûrement le meilleur de sa catégorie ! Entièrement paramétrable, modifiable selon votre humeur, ce Reversi Champion vous permettra de jouer contre le CPC qui se confirme être un redoutable adversaire, ou contre un(e) ami(e). A noter qu'il comporte également une option jeu contre lui-même, ce qui offre d'excellentes démonstrations... Graphiquement bien réalisé, l'affichage, en mode 1, est clair et agréable. Si vous aimez ce genre de jeu de réflexion, Reversi Champion peut être considéré comme une référence et un "Must" que vous vous devez de posséder. Bravo !

F. Nardeau

Vifi est mort, vive Vifi !

Échec ? Restructuration ? Évolution ?

Vifi International n'existe plus, nous vous l'annoncions il y a deux mois. Nous avons rencontré Michel Motro, l'ex-PDG de cette filiale de la CEP (1) le dernier jour avant qu'il ne change de fonctions. Pour essayer de « tirer un bilan » selon l'expression archi-usée.

Curieux moment pour essayer de se livrer à une analyse, penserez-vous peut-être, qu'un « dernier jour »... Pas forcément, les périodes de changement s'accompagnent toujours d'un certain charme, mélange de nostalgie et d'euphorie qui prête probablement à plus de discussions, de retour en arrière que le lot quotidien « d'affaires » à traiter. Vifi était surtout présent sur le marché Amstrad en tant que distributeur, n'oubliez pas que c'est en son sein qu'Infogrames fit ses débuts, en peu trop tard en tant qu'éditeur. A travers les problèmes que cette filiale a rencontré, soulevés aujourd'hui par Michel Motro, à travers ses choix et ses résultats, c'est un peu l'évolution, les hésitations et les réussites de l'ensemble de l'édition et de la distribution françaises que nous survolons.

M. Michel Motro, vous étiez le directeur de Vifi International, filiale du groupe CEP qui n'existe plus désormais. Pouvez-vous nous expliquer les raisons de votre échec ?

Mais il ne s'agit pas du tout d'un échec, au contraire ! Je vais vous expliquer. Pour comprendre les choses, il faut savoir que la « Motro Incorporated » qui fait du logiciel, et une société qui édite du logiciel dans un groupe de trois mille personnes sont deux choses bien différentes à gérer. Les objectifs ne sont pas forcément les mêmes. Si je suis président d'une filiale du groupe CEP, j'ai des objectifs et une stratégie d'évolution qui sont complètement différents que si je crée mon entreprise. A ce moment-là, le seul critère de réussite c'est la croissance et la profitabilité de cette entreprise. Sa perrénité aussi.

Vifi a quand même fermé ses portes...

Oui, alors effectivement il y a eu un seul échec et celui-là est incontestable. Dû à un certain nombre de circonstances, je n'ai pas su faire ce qu'il fallait pour préserver l'emploi de 100 % du personnel de Vifi au cours des mutations actuelles. Ce que je considère comme un échec personnel et réel.

Revenons un peu sur l'entreprise Vifi International : quelle était les parts respectives en pourcentage du chiffre d'affaire entre la distribution et l'édition ?

Le CA d'édition faisait 65 % du CA total.

Parlons de la distribution : pouvez-vous faire le parallèle entre les options de votre distribution il y a une année ou deux et celles que vous choisiriez aujourd'hui ?

Depuis toujours on a dit que la clé pour un éditeur en France, était d'avoir une distribution lui-même. C'est-à-dire de pouvoir aller visiter lui-même tous les points de vente quel que soit le lieu géographique. Notre analyse montre que la taille du marché en France est trop petite et que nous seuls, n'étions pas en mesure de l'assurer. C'est la raison pour laquelle je suis allé voir Infogrames.
Notre « union » a très bien marché jusqu'au jour où, arrivés dans une période de marché difficile, les dirigeants d'Infogrames se sont dits qu'ils avaient besoin de revenus supplémentaires (notamment pour payer les nouvelles embauches...). Donc, ils nous ont quittés pour créer leur propre structure de diffusion. Nous ne pouvions pas les en empêcher... C'est la gestion normale d'une entreprise qui s'agrandit.

De combien de personnes disposiez-vous pour votre système de distribution ?

Notre système était un peu surdimensionné. Nous avions sept commerciaux sur les routes de France.

Concernant Vifi éditeur, quels ont été vos points forts concernant votre stratégie de gestion d'entreprise, sur quoi vous basiez-vous et que changeriez-vous actuellement ?

Si vous voulez, je crois que les points forts de l'entreprise d'édition tels qu'ils se présentaient à nous étaient :
1) la cohérence de l'équipe ;
2) un progrès continu vers des choses mieux faites.
Aujourd'hui si je refaisais l'histoire, ce qu'on ne peut pas, je me satisferais de produits moins bien faits et plus économiques. Et je serais resté fidèle à mon idée première qui est de s'entourer d'une toute petite équipe et de sous-traiter tout le reste. La taille du marché ne justifie pas une entreprise très structurée.

Estimez-vous en votre âme et conscience avoir toujours fait les bons choix éditoriaux ?

D'abord ce qu'il faut dire, c'est que la stratégie de Vifi était de faire de l'éducatif d'abord et du jeu ensuite. Tout simplement parce que le thème du groupe CEP c'est le partage du savoir (que ce soit chez Nathan, Larousse ou dans les autres revues professionnelles). Et ce choix n'est pas un créneau facile. Parce qu'il se vend deux fois plus de jeux que d'éducatifs.

Vous allez sûrement m'accuser de ne m'intéresser qu'à ma paroisse, mais l'un des ratages de Vifi a peut-être été de se mettre à travailler sur Amstrad un peu tard, alors que par ailleurs tous vos produits étaient sur Thomson et MSX !

Ah non, mais attendez, cela n'a pas été un ratage, c'était une contrainte, ce n'est pas la même chose !
Vous oubliez que Thomson était actionnaire de Vifi à 34 %. Thomson a une minorité de blocage et si Thomson voulait m'empêcher de faire de l'Amstrad, il le pouvait et il l'a fait ! Pendant une brève période, qui a correspondu à un changement de direction, Thomson nous a interdit de faire des logiciels Amstrad par lettre recommandée avec accusé de réception — que je peux vous montrer ! Avec MM. Brissi et Gerothwohl, la direction de Thomson Simiv a évolué et ils ont compris parfaitement que, pour que Vifi vive financièrement, il fallait qu'on puisse faire du logiciel pour tout le monde.

Vous me disiez tout à l'heure que la structure Vifi n'est pas morte, mais qu'elle évolue. Pouvez-vous nous faire entrer dans la confidence ? (2)

Oui, je vous donne le « scoop » : le groupe CEP a décidé de fondre les trois systèmes de distribution de Vifi, Cédic-Nathan et PSI pour créer « Vifi-Diffusion ». Cette nouvelle filiale sera baptisée le 1er juillet 1986 et dirigée par M. Schott qui reprend les trois forces commerciales et les mélange. (D'où, en grande partie les réductions d'emploi). La nouvelle société a quatorze commerciaux au téléphone ou sur la route. C'est énorme, à peu près trois fois plus que n'importe quel confrère.

Est-ce que parmi les gens que vous distribuiez avant, tous continuent avec Vifi Diffusion ?

Il est évident que le marché étant très difficile, ces gens-là sont très sollicités. Parce qu'un diffusé n'est jamais content de son diffuseur, certains changeront. Ils auront raison.

NDLR : M. Sugar, à bon entendeur...

(1) La CEP est le premier groupe français dans le domaine de l'information économique et professionnelle. Le groupe inclut entre autres, Larousse, Nathan et le groupe Test que certains d'entre vous doivent bien connaître.

(2) Nous avons interviewé Michel Motro en juin, d'où le nouveau de cette information.

Mireille Massonnet

nions tous les mercredis de 18 à 20 heures, dans les locaux de la mairie du 8e arrondissement (salles 11/12).
Renseignements auprès de Serge Come au : (16) 78.39.48.05.

En Touraine

Stages de micro-informatique pour les 15-18 ans, en Touraine, organisés par Microtel. Si des vacances informatiques au grand air vous tentent... Microtel/CEI, 21, rue Béranger, 75003 Paris. Tél. : 48.87.20.94.

Soleil et informatique

ECI à Lille

L'échange de connaissances en informatique : tel est le but poursuivi par une nouvelle association lilloise.
L'ECI est ouverte depuis le 12 avril et se propose d'organiser des débats et discussions autour des micros Amstrad pour développer les connaissances de chacun des adhérents. Une bibliothèque et une logithèque seront entre autre mises à la disposition de tous. Par ailleurs l'ECI prévoit d'organiser le transport commun vers toutes les manifestations regroupant et intéressant les utilisateurs d'Amstrad : salons, expositions...
ECI, 1 ter, rue de la Madeleine, 59800 Lille. Tél. (16) 20.51.53.21.

A l'ombre des pommiers...

Vous auriez envie, au mois d'août, de vous faire bronzer sur un cours de tennis, puis d'aller pianoter sur un micro tout en dégustant un délicieux sandwich andouille-beurre ? Alors dépêchez-vous de contacter l'association « Pour la Promotion de l'Informatique dans le Bocage *(2, rue de l'Abbé-Porquet, 14500 Vire. Tél. : (16) 31.67.26.98).*

Du lundi 18 août au samedi 30, cette association propose à environ dix-huit personnes un programme où se cotoient trente heures de cours d'informatique (les matins) et 20 heures de cours de tennis.

Le cursus informatique prévoit une initiation et un perfectionnement au Basic — sur matériel Thomson et Commodore — et une découverte des logiciels professionnels — traitements de texte, tableurs et DBase II — sur PCW.

L'âge minimum requis pour ce stage sympathique est de 11 ans et il faut prévoir au maximum 2 920 F pour les douze journées, en pension complète (mais il est possible d'opter pour les solutions « d'externat » ou « demi-pension »).

Locoscript par correspondance

L'Institut Privé d'Informatique et de Gestion a lancé depuis le 1er juillet un nouveau cours de secrétariat — traitement de texte sur PCW.
Au travers d'explications détaillées, de schémas et d'exercices pratiques vous apprendrez en quinze jours toutes les astuces de Locoscript et bénéficierez ensuite pendant deux mois d'un professeur attitré que vous pourrez interroger par écrit à tout moment.
IPIG - Formation à distance Amstrad - 7, rue Heyen - 92270 Bois-Colombes. Tél. : (16-1) 42.42.59.27.

Restrictions ?

Un lecteur de Bayonne nous a fait part d'une étrange affaire... Grand consommateur de casset-

tes de ruban encreur pour l'imprimante du PCW, il est allé récemment se réapprovisionner chez son revendeur habituel. Le ruban est vrillé, il ouvre donc la cassette pour le remettre en place. Horreur : il y a au moins quatre fois moins de ruban que dans les précédentes cassettes ! Il se plaint donc au revendeur, mais ce dernier n'y est pour rien... Les autres cassettes ont aussi subi la même « restriction » !
Ces mauvaises cassettes sont, selon ce lecteur, aisément reconnaissables : elles ont deux lames verticales sur le dessus, contrairement aux « bien garnies ». Et les bonnes ne portent pas de référence, tandis que les mauvaises sont marquées PT NO SOFT 06041.
Qu'est-ce à dire ? En tout cas, méfiez-vous... Affaire à suivre.

Le « domaine public » est disponible !

Les logiciels du domaine public, vous savez ce que c'est ? Tous ces utilitaires et logiciels de travail réalisés par des auteurs indépendants, souvent pour leurs applications professionnelles propres, et qui ont trouvé trop bête de ne pas en faire profiter les autres.
Les auteurs conservent leurs droits mais proposent (presque) *gratuitement — en général aux* clubs — le fruit de leur travail.
Ainsi donc le club OUF est depuis sa création, celui à avoir la logithèque la plus importante. Et bien elle est en voie de transcription sur disquettes 3 pouces ! Déjà trois premières disquettes sont disponibles au prix dérisoire de 100 F par disquette remplie des deux côtés (soit environ 360 K de logiciels).
Étonnant non ? Pour CPC et PCW, vous pouvez pour l'instant vous procurer des utilitaires pour organiser vos fichiers, optimiser votre travail avec l'imprimante (configuration Epson), calculer. Vous avez aussi des applications en DBase II et un système de catalogue de disquette. Mais ce n'est pas tout ! Tous ceux d'entre vous qui ont la chance d'avoir un modem peuvent appeler la banque de données OUFLOG au (16-1) 43.40.33.79 et se renseigner sur la logithèque CP/M.
Une dernière chose : avec l'énorme travail de conversion au format 3 pouces et les membres amstradistes de OUF de plus en plus nombreux, le club cherche des volontaires — passionnés — pour dynamiser la section Amstrad. Ça vous intéresse ?
OUF, 10, rue Saint-Nicolas, 75012 Paris. Tél. : (16-1) 43.44.82.65.
(Dans les numéros de la rentrée d'Amstrad Magazine, nous testerons les disquettes disponibles sur format 3 pouces).

Le graphisme en plus

Nouvelle version de Turbo Pascal, avec une extension graphique, pour 464, 664 et 6128. Les possibilités graphiques des Amstrad sont ainsi rendues accessibles même aux débutants, grâce entre autres à une « tortue ». Fonctions classiques (fenêtres et modes couleurs). Heureuse initiative : les possesseurs du Turbo Pascal ancienne version peuvent obtenir la nouvelle en renvoyant leur disquette-maître et en payant la différence (environ 200 F).
Encore plus spécialisé, Turbo Graphix : une véritable librairie de routines graphiques en code source, pour créer des animations, des courbes, des graphiques et histogrammes, etc. Deux *logiciels de la plus haute utilité* édités par Borland Fraciel. Renseignements au 42.72.25.19.

Amstrad à Las Vegas

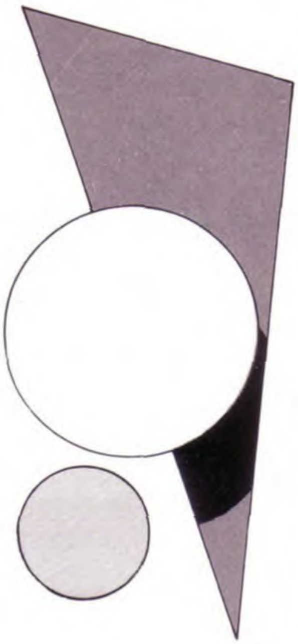
Lentement mais sûrement, les logiciels qui tournent sur Thomson nous arrivent sur Amstrad. Un remarquable exemple avec L'HERITAGE, jeu d'aventures superbe, que propose aujourd'hui (et enfin !) Infogrames. Vous avez hérité d'une grand-mère un peu excentrique : pour que vous touchiez l'argent, il vous faudra réitérer son plus grand exploit, gagner un million de dollars dans la nuit à Las Vegas !
Pas d'ordres, tout se fait au joystick ou au clavier, en pointant un curseur sur l'objet que vous voulez utiliser ou dans la direction de votre mouvement. Passionnant. Test complet le mois prochain, promis !

Retour de logiciels

Le nom est bien trouvé : Boomerang, tout simplement. Vous êtes lassé d'un logiciel ? Tant mieux : « donnez-le » à Boomerang, une simple bourse d'échanges dont l'adhésion s'élève très raisonnablement à 70 F. Les membres peuvent ainsi échanger à l'infini (ou presque) des logiciels.
Renseignements : Boomerang, BP 585, 74014 Annecy Cedex. Tél. : 50.67.70.42.

Ça vient de sortir !

Deux nouveaux logiciels distribués par Micropol : Black Star et SAS Raid. Ils sont disponibles depuis le 14 juillet. Allez vite essayer les derniers nés de l'éditeur anglais CRL.



MLM-3D







Chose promise, chose due... Nous avions évoqué, avant sa sortie officielle, le nouveau logiciel de chez CHIP, MLM-3D ; sa sortie est maintenant annoncée, et le voici déjà à l'épreuve du test !

Éditeur : Chip
Distributeur : Innelec
Genre : arcade
Support : disquette
Graphisme : ★★★★★
Intérêt : ★★★★
Difficulté : ★★★★
Appréciation : ★★★★

MLM-3D (sous-titre : évasion de la lune) est un produit 100 % français et 100 % arcade qui devrait combler de joie les inconditionnels du joystick et du tir en rafale... Arrivé sur la lune malgré vous, votre seul désir est de vous en échapper ; mais votre évasion est rendue difficile par l'absence de fusée sur les bases les plus proches. Il n'existe plus qu'une seule base à offrir encore cet unique moyen d'évasion mais la route jusque-là est longue et — à votre plus grande joie — périlleuse...

Pour y arriver, vous aurez à votre disposition cinq MLM (Modules Lunaires Motorisés) armés de deux canons à plasma. Cinq parcours interbases obligatoires vous attendent ; d'innombrables ennemis et obstacles les rendront malaisés. A vous d'en triompher pour obtenir la clé codée nécessaire pour accéder à la seule fusée qui vous ramènera à la destination de votre choix. Pour vous échapper, vous disposez donc de cinq véhicules. Ceux-ci, joliment dessinés, rendent le logiciel coloré et agréable à utiliser. En effet, le graphisme (3D) est très réussi, le scrolling diagonal — qui n'est pas sans rappeler celui de ZAXX — est parfait. Votre petit véhicule, après avoir pris de l'élan sur la piste balisée de la base, ne doit plus s'arrêter. Le contrôle de la vitesse est réglé par l'ordinateur, ce qui signifie que votre pilotage est exclusivement soumis aux réflexes. Le véhicule bondit sur les aspérités du terrain et est sans cesse animé. Si vous ne pouvez décélérer, vous pourrez contourner les obstacles, les détruire ou encore les sauter. En fait, si le maniement de l'engin (joystick obligatoire) surprend au départ du jeu, le joueur quelque peu assidu pourra très vite s'accoutumer à ce pilotage déroutant : si vous poussez le joystick latéralement le MLM scrolle de droite à gauche et inversement ; si vous tirez sur le manche, le MLM bondit au dessus des obstacles ; enfin, si vous le poussez vers l'avant, vous activerez l'un des canons. La mise à feu du deuxième « phaser » (tir en l'air) s'obtient par l'appui sur le bouton <feu> du joystick.

Tout cela demande une certaine coordination mais l'on s'y fait très vite et les commandes « répondent » bien. Vous perdez une vie quand votre véhicule est touché par un ennemi, qu'il heurte un obstacle ou tombe dans un cratère. Ces cratères font partie intégrante du paysage mais méfiez-vous de ceux que vous créez vous-même en vous servant de vos canons ! Détail intéressant, lorsque vous perdez une vie entre deux bases, l'ordinateur vous fait redémarrer à la base, mais les cratères créés lors de la précédente tentative demeurent, ce qui rendra plus ardue la mémorisation du parcours « idéal ». Pensez également à surveiller votre jauge de carburant !

Très rapide (vive la programmation en langage machine !), ce jeu ne manque pas d'intérêt. Certes, il s'agit encore d'un jeu d'arcade faisant plus appel à vos réflexes qu'à votre réflexion. Toutefois, la réalisation très soignée, un graphisme haut en couleurs et riche en animations, la vitesse de déroulement du jeu et le dessin des paysages devraient convertir les plus réfractaires... Le bruitage, un peu lancinant à la longue, ne dépare pas trop l'ensemble. MLM-3D est un nom à retenir pour la prochaine fois où vous irez chez un revendeur pour vous faire un « petit plaisir » !

FPN

WINTER GAMES





Éditeur : Epyx
Support : cassette/disquette
Genre : simulation
Graphisme : ★★★★★
Intérêt : ★★★★★
Difficulté : ★★★
Appréciation : ★★★★★

Un petit glaçon ? Voilà un logiciel qui devrait vous rafraîchir au plus fort de l'été ! Sept épreuves de sports d'hiver sur fond de pics, de glaciers, et de sapins... Brrr !

Epyx avait déjà remporté un franc succès avec son fameux "SUMMER GAMES". La nouvelle version, hivernale cette fois, ne déçoit pas : une qualité d'animation irréprochable, des décors superbes, et un habile dosage du degré de difficulté de chaque épreuve. La cérémonie d'ouverture est, d'entrée, impressionnante : un athlète traverse un stade comble pour aller allumer la flamme olympique au sommet d'un immense escalier ; envol de colombes, musique des jeux, le ton est donné !
Passons aux choses sérieuses. Winter Games vous propose un menu alléchant : vous pouvez entrer en compétition sur les sept épreuves ; ou sur certaines d'entre elles seulement (excellente option : le Biathlon, par exemple, est une épreuve très longue qu'on peut souvent vouloir sauter) ; ou sur une d'entre elles seulement. Il est encore possible de s'entraîner ; les records ne seront alors pas pris en compte, mais vous bénéficiez d'un nombre illimité de tentatives. Autre option : voir les « records du monde ». De vrais records, puisque Winter Games, contrairement à l'énorme majorité des logiciels, prend soin de stocker sur la disquette vos meilleures performances, et votre nom ! Le « tableau d'honneur » est donc permanent : essentiel pour ce type de jeu...
Enfin, sachez qu'on peut s'affronter de un à quatre joueurs : une compétition très, très, conviviale !
Et ces épreuves ? La première est le "Hot Dog" : acrobaties à ski, en l'air, à partir d'un petit tremplin. Un bref coup de joystick et vous obtenez, selon la direction choisie, diverses figures aux noms étranges : Daffi, Back Scratch, Swan, Mule Kick... ou tout simplement des pirouettes. Plus l'enchaînement est difficile et varié, plus le jury vous donne une note élevée. Et mieux vaut ne pas tomber à l'atterrissage !
Le Biathlon est l'épreuve la plus longue. Comptez cinq bonnes minutes si vous êtes déjà un champion. Pourtant, la difficulté est très bien dosée. Il ne s'agit pas, pour faire avancer vite le skieur de fond, d'agiter frénétiquement le joystick, exercice fatigant et stupide auquel recourent les mauvaises simulations de sport. Non, il faut trouver le rythme juste, bien laisser glisser les skis avant de donner une nouvelle impulsion de bâton. Des exercices de tir ponctuent ce marathon.
Même remarque pour le patinage de vitesse : le joueur doit régler le mouvement de joystick sur le rythme des patins, en douceur.
Deux épreuves de patinage artistique, figures libres, et figures imposées. Comme au « Hot Dog », les Axels, Lutzs et autres pirouettes sont obtenues en donnant un petit coup de manette dans une direction choisie. Attention au moment de déclenchement du saut : c'est de lui que dépend une exécution correcte... et la note finale des juges ! En figures libres, vous avez deux minutes d'une jolie musique pour laisser libre cours à votre inspiration ; en « imposées », vous devez réaliser correctement toutes les figures possibles en moins d'une minute... Sans doute l'épreuve la plus difficile.
Toujours plus dangereux : le saut à ski. Là, vous devrez principalement assurer l'équilibre en vol de votre skieur, décroiser ses skis, et atterrir debout... Assez banal, mais réussi.
Enfin, encore plus fou : le bobsleigh. A gauche de l'écran, le plan de la piste, avec tous ses virages. A droite, le chrono, et votre « bob » vu en perspective. C'est parti : animation ultra-rapide ! Le truc est de contrebalancer avec le joystick la force centrifuge dans les virages. Il faut anticiper, et réagir vite, ou le « bob » se renverse ! Très amusant et très précis.
Un bilan donc totalement favorable. Pas une épreuve ennuyeuse, pas d'exercices frénétiques de joystick, des records qui restent d'une partie sur l'autre, plusieurs joueurs, et des décors de rêve. Que demander de plus ?
Attention : ne pas confondre WINTER GAMES, d'Epyx, avec WINTER SPORTS, d'Electric Dreams... Ce dernier ne supporte VRAIMENT PAS la comparaison !

Jean-Michel Maman

NDLR : faites également attention à ce que l'étiquette « D3M » (Epyx France) soit bien collée sur le jeu que vous n'allez pas manquer d'acheter. D3M est en effet le seul importateur-distributeur d'Epyx à incorporer dans les emballages une notice traduite en français. Les jeux d'autres provenances sont tout simplement accompagnés de... rien du tout pour le même prix, plus ou moins !

les plus M.A. pour P.C.W.

DB COMPILER

NOUVEAU

dB Compiler : un compilateur pour dBASE II !

Le compilateur dB Compiler traduit votre programme écrit sous dBASE II en un *jeu d'instructions proche du "langage machine"* (donc très rapide) et pouvant être exécuté indépendamment de dBASE II. dB Compiler est le premier compilateur pour dBASE II, le leader des SGBD sur AMSTRAD PCW. dB Compiler permet de faire fonctionner vos applications dBASE II sans dBASE II. Celles-ci peuvent être diffusées librement sans aucune redevance à payer.

Les avantages de dB Compiler :
- Simplicité d'emploi.
- Pas de redevance.
- Protection du Code Source.
- Indépendance de dBASE II.
- Accroissement de la vitesse d'exécution (jusqu'à 10 fois plus rapide !).
- Gestion entièrement automatique de la mémoire.
- Facilité de maintenance des programmes source.

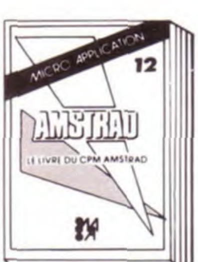
Avec dB Compiler votre application fonctionnera plus rapidement et indépendamment de dBASE II. Vous pourrez ainsi la recopier et la faire fonctionner sans dBASE II.

Documentation en français.

DB Compiler :
Réf. : AM312
Prix : 790 F TTC



Les Best de Micro-Application



LE LIVRE DU CP/M AMSTRAD (Tome 12)
Ce livre vous permettra d'utiliser CP/M sur les CPC 464, 664 et 6128 sans aucune difficulté. *Vous y trouverez de* nombreuses explications et les différents exemples vous assureront une maîtrise parfaite de ce très puissant système d'exploitation qu'est CP/M.
Réf. : ML 128
Prix : **149** FF



BIEN DEBUTER AVEC LE PCW
Le premier livre pour l'AMSTRAD PCW ! Cet ouvrage vous permettra de réussir à coup sûr vos débuts sur le PCW. On découvre pas à pas le puissant taitement de texte LOCOSCRIPT, puis la programmation BASIC MALLARD et l'utilisation de CP/M. Indispensable pour bien profiter de son PCW.
Réf. : ML 164
Prix : **129** FF



LE LIVRE DE L'AMSTRAD PCW
Vous possédez un PCW et vous voulez en tirer le maximum ? Alors ce livre a été écrit pour vous! Grâce à lui vous utiliserez *au mieux le* LOCOSCRIPT et profiterez de toutes les possibilités offertes par le CP/M. Une formation intensive au BASIC MALLARD vous permettra d'écrire des routines d'édition, un générateur de masques de saisie, des routines de tri et une gestion de fichier.
Réf. : ML 165
Prix : **179** FF

Fonctionne sur PCW

MICRO APPLICATION
13, rue Sainte Cécile 75 009 PARIS
Tél. : (1) 47-70-32-44

BON DE COMMANDE

DÉSIGNATION	QUANTITÉ	PRIX
	TOTAL TTC	

CB date d'expiration: ____________

☐ Mandat ☐ Chèque ☐ CCP.
Libellez vos chèques à l'ordre de Micro-Application.
Nom, Prénom ____________
Adresse ____________
Ville ____________ C.P. ____________
☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐
Date et signature
+ 20 F de frais d'envoi
ou 40 F pour envoi recommandé.
Port gratuit pour toute commande supérieure à 250 F.

AM-08-86



MOVIES

Éditeur : Imagine Software
Distributeur : US Gold
Support : cassette
Genre : aventure/arcade
Graphisme : ★★★★★
Difficulté : ★★★
Intérêt : ★★★★★
Appréciation : ★★★★★

1930, la Prohibition bat son plein aux USA. Vous vous retrouvez dans la peau de Jack Marlow, l'incorruptible, détective « number one » de l'État de New York. On vous a engagé pour retrouver une bande magnétique qui peut envoyer le gangster Bugs Malloy, le Parrain local, quelques années à l'ombre. Pour cela, vous devrez vous infiltrer dans ce repaire de la pègre New-Yorkaise, retrouver la bande magnétique compromettante et retourner au bureau l'écouter. Tout en restant indemne !

Une telle mission ne pouvant être menée seul, vous disposerez d'ami(e)s dans la place, telle Tanya ; mais vous aurez également à éviter ou affronter des cohortes d'affreuses brutes ou jolies cocottes entretenues par le triste sieur Bugs Malloy.

Durant vos recherches, vous rencontrerez divers objets. Vous pourrez en utiliser certains, d'autres vous seront néfastes.

On retrouve dans ce jeu, conçu comme un film « noir », tous les ingrédients du suspens, des rebondissements, des situations délicates dont le héros se sort parce qu'il est le héros, et les ambiguités du scénario. Ainsi, l'une des seules personnes sur lesquelles vous pouvez compter (Tanya), a une sœur jumelle (Vanya) à la solde des Méchants. Vous ne pourrez donc jamais avoir la certitude d'être avec votre alliée...

Après un superbe écran de présentation qui vous met tout de suite dans l'ambiance thriller, le choix des options se fait par une sorte de dessin animé : un personnage arrive, vous propose dans une bulle (style bande dessinée) les choix de jeux et, ceux-ci étant effectués, le personnage repart et entre dans le décor. Quel décor ! Le graphisme, style Knight-Lore ou Alien 8 (c'est-à-dire affichant une seule pièce à la fois, avec différentes issues, le tout en perspective) est dément. Dans ce genre de décor, c'est vraiment le meilleur qu'il m'ait été donné de voir. Le personnage principal, Jack Marlow (c'est-à-dire : vous), pardessus col relevé et feutre mou (plus Bogart qu'Umphrey) se déplace agréablement dans les salles. Les déplacements sont très réalistes et le bruitage qui les accompagne très convaincant. Le graphisme des salles, très recherché et très fin, pousse au maximum le souci du détail et du réalisme visuel. De plus, on pourrait penser qu'avec une telle définition, l'image est terne... Il n'en est rien, les décors sont colorés à souhaits, très agréables à regarder. Détail impressionnant par rapport aux autres logiciels de ce style, le personnage (entièrement animé) passe derrière ou devant les objets qu'il rencontre dans les salles (pas de mélange de couleurs ou de graphismes entre le personnage et les objets rencontrés). Le soin apporté aux détails est vraiment incroyable : radiateurs, porte-manteaux, objets posés sur les tables (bouteilles, verres...), magnétophones dont les bobines sont animées, télévision dont l'écran est allumé, rappellent tout au long du jeu l'ambiance « Ciné » volontairement recherchée. Seule concession à l'hyper-réalisme, une fenêtre iconographique au bas de l'écran vous permettra d'avoir sous les yeux, à tout moment, le détail des actions possibles et le moyen d'intervenir dans le jeu (prendre un revolver, tirer, lancer un objet, marcher, donner un coup de poing et même « parler »).

Discuter avec les personnages

Une grande originalité de ce logiciel est également la possibilité qui vous est offerte de « parler » aux personnages que vous rencontrez durant votre recherche. Le logiciel utilise alors le système des bulles-BD évoqué plus haut, bulles dans lesquelles vous pourrez inscrire les messages. A savoir que dans cet univers impitoyable (et pourtant on n'est pas à Dallas), parlementer n'est pas le plus sûr moyen de rester en vie... La fuite ou l'action (bagarres, usage des armes en votre possession) sont souvent le plus sûr chemin pour se tirer d'une situation délicate. Car tout au long de votre périple, vous rencontrerez des personnages, animés eux aussi, mais pas de bonnes intentions... En dernier ressort, la présence féminine de votre alliée Tanya (Ange ou démon ?) vous donnera le mot de passe pour entrer dans le bureau — bien gardé — de Bugs Malloy ou être invité à la « surboum » des gorilles de ce dernier...

Tous les contrôles du personnage et actions peuvent être menés à partir d'un joystick ou du clavier. A la fin de la partie, l'écran affiche le nombre de pièces traversées et le pourcentage d'aventures effectuées.

Movies, comme son titre anglais l'indique (movies signifie, pour les réfractaires à l'anglais : cinéma) se veut réplique des bonnes séries noires d'antan. Votre héros animé peut alors être Humphrey Bogart, Jack Pallance ; c'est votre imagination qui fera le reste. En tous cas, l'illusion cinématographique est bien rendue, parfaitement servie par un graphisme de compétition très réaliste et une animation sans fausse note. Des tonnes d'em...mouscaillements vous attendent : c'est dûr d'être un Privé ! Bastos, Whisky et petites pépés seront votre lot quotidien dans ce jeu vraiment génial que vous devrez, à votre Amstrad, de posséder.

F. Nardeau

les plus M.A. pour C.P.C.

NOUVEAU



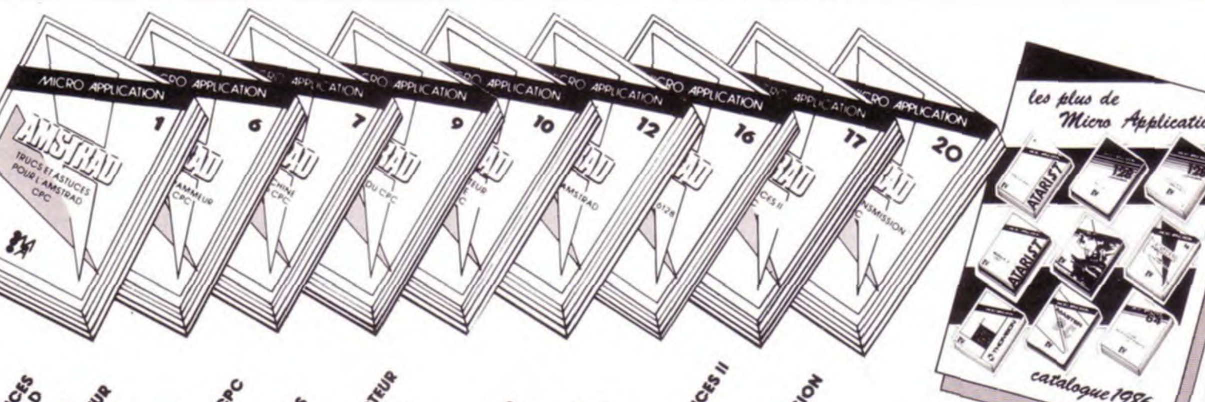
"Le Grand Livre du Basic du CPC 6128"

Ce livre est l'indispensable compagnon de votre CPC 6128. Il vous permettra d'exploiter à fond les très grandes capacités de l'excellent Basic Locomotive. Théorique et pratique, vous y trouverez les bases de la programmation et le fonctionnement interne du Basic, puis vous aborderez les domaines professionnels de la programmation comme les TRIS, les FENETRES, les masques écrans, le traitement des erreurs, la protection contre la copie... Vous passerez ensuite aux domaines "créatifs" avec les GRAPHISMES (graphismes et textes, camemberts et histogrammes, plotter de fonction, graphismes en 3D, l'emploi des 128 k et un éditeur graphique complet) puis les SONS et la MUSIQUE (éditeur sonore). Vous attaquerez ensuite le stockage des données et le LECTEUR de DISQUETTE et notamment l'ACCES DIRECT avec l'AMDOS et les instructions BANKWRITE, BANKFIND et leurs applications (RAM DISK). Enfin les listings d'applications complètes vous sont fournies comme un TRAITEMENT DE TEXTE, BUDGET FAMILIAL, REMBOURSEMENT DE DETTES...

Réf. : ML168
Prix : 149 Francs le livre seul.

Réf. : ML268
Prix : 249 Francs le livre + la disquette avec tous les programmes !

Les Best de Micro-Application



- TRUCS ET ASTUCES POUR L'AMSTRAD — Réf. : ML 112, Prix : **149** FF
- LA BIBLE DU PROGRAMMEUR DE L'AMSTRAD CPC — Réf. : ML 122, Prix : **249** FF
- LE LANGAGE MACHINE DE L'AMSTRAD CPC — Réf. : ML 123, Prix : **129** FF
- PEEKS ET POKES DU CPC — Réf. : ML 126, Prix : **99** FF
- LIVRE DU LECTEUR DE DISQUETTE AMSTRAD CPC — Réf. : ML 127, Prix : **149** FF
- LE LIVRE DU CP/M AMSTRAD — Réf. : ML 128, Prix : **149** FF
- LA BIBLE DES CPC 664/6128 — Réf. : ML 146, Prix : **199** F
- TRUCS ET ASTUCES II POUR CPC — Réf. : ML 147, Prix : **129** F TTC
- SYSTÈMES DE TRANSMISSION SUR CPC. — Réf. : ML 151, Prix : **199** F

Demander le catalogue AMSTRAD **GRATUIT.**

MICRO APPLICATION
13, rue Sainte Cécile 75 009 PARIS
Tél. : (1) 47-70-32-44

BON DE COMMANDE

DÉSIGNATION	QUANTITÉ	PRIX
	TOTAL TTC	

CB date d'expiration: ______

☐ Mandat ☐ Chèque ☐ CCP.

Libellez vos chèques à l'ordre de Micro-Application.

Nom, Prénom ______

Adresse ______

Ville ______ C.P. ______

CB ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐

Date et signature

+ 20 F de frais d'envoi
ou 40 F pour envoi recommandé.
Port gratuit pour toute commande supérieure à 250 F.

AM.08.86

Londres : Amstrad Computer Show

Le show sans vedette

En Angleterre, les shows Amstrad se suivent et commencent à drôlement se ressembler. Le quatrième Amstrad Computer Show, organisé par Database Exhibitions, qui s'est tenu du 13 au 15 juin dernier au Novotel Hammersmith à Londres, ne nous a révélé aucune nouveauté. J'étais pourtant partie avec un grand bloc-note vers cette aventure londonienne pour vous rapporter un maximum d'informations...

Le fameux brouillard anglais n'était pas au rendez-vous et le soleil du mois d'août s'était déplacé en personne. Tout se présentait donc à priori pour le mieux, et c'est dans cette atmosphère de pré-vacances que je m'introduisais dans les salons moquettés du Novotel à la recherche de grandes nouveautés à vous présenter.

Aussi bien en superficie, près de 1 000 m² sur deux étages, qu'en nombre d'exposants, plus de quatre-vingts, c'était le plus important salon Amstrad qu'il y ait jamais eu à Londres.

La course aux nouveautés

Commençons par le stand Amstrad, le plus grand et peut-être le plus décevant. En effet le bruit court de la sortie prochaine d'un nouvel Amstrad compatible IBM PC. On en parlait pour juin, on l'annonçait à voix basse pour juillet, nous attendions tous des informations à ce sujet, c'était peine perdue, pas un mot ne fut prononcé le concernant.

Il semble que son lancement soit retardé à cause de problèmes techniques. Lesquels ? Impossible d'en savoir plus, on l'espère maintenant pour septembre.

Ainsi donc le stand Amstrad était essentiellement axé sur la présentation des PCW 8256 et 8512, les hôtesses étaient là pour nous parler de ce que l'on connaissait déjà, et la seule chose à acheter sur ce stand était la revue anglaise Amstrad Computer User.

Côté soft, New Star présentait Cracker 2, un tableau/calc qui existe aussi en version IBM. Ce calc corrige les erreurs au fur et à mesure de la saisie des caractères en affichant un message d'erreur à l'écran ; c'est le premier à pouvoir produire une sortie graphique sans avoir besoin de l'aide d'un graph. Les données sont portables entre le PC et le PCW. Néanmoins cette opération nécessite un logiciel de communication. Chose importante, Cracker 2 fait automatiquement une copie de votre travail, et si vous créez une application en lui attribuant le même nom qu'une déjà existante, cette dernière est automatiquement sauvegardée. Ceci vous permet à tout moment de vérifier votre travail, et assure une sécurité complète pour toutes vos applications. Cracker 2 existe pour les PCW 8256 et 8512 et pour IBM.

Saje présentait un logiciel de communication, Chit-Chat, qui permet de créer son propre serveur, d'avoir sa propre « poste électronique » : au lieu d'envoyer ses courriers par la poste, on transmet ses messages à partir de son micro, par l'intermédiaire de son téléphone, à un ordinateur central qui les dispatche aux destinataires finaux. Chaque utilisateur a ainsi son propre service poste à domicile, qu'il peut consulter à n'importe quel moment. Il existe trois sociétés de communication de « poste électronique » en Grande Bretagne : Télécom Gold, Easylink et One-to-One.

En plus de cette activité ces sociétés offrent d'autres services spéciaux comme par exemple le service télex. Chit-Chat est assurément un bon produit mais il ne faut pas oublier qu'en Grande Bretagne la poste est un service privé, ce qui permet ce genre de marché. En outre, British Télécom a un département de micro-informatique, le British Telecom Software, qui vient notamment de racheter les éditions de logiciel Beyong et Odin, et était déjà propriétaire de Rainbird et Firebird.

Autre nouveauté présentée par Saje : Retrieve, une base de données très facile d'utilisation. Aucun module de programmation n'est nécessaire, toute l'application se passe suivant des menus déroulants. Il est à noter que Saje est en train de prendre une place de leader sur le marché des logiciels professionnels pour les Amstrad PCW 8256 et 8512, et propose actuellement la plus grande gamme de produits pour ces deux machines.

A propos de base de données on peut citer celle de Caxton : Condor 1, qui est aussi un programme pour les PCW, relativement simple d'utilisation et qui est très bien pour les non-programmeurs. Côté pratique pour les mauvais élèves, Arnor lance le tout premier correcteur d'orthographe pour les PCW : Prospell, utilisable avec des programmes comme Wordstar (le fameux traitement de texte de chez Micropro), Locoscript, etc. Prospell détecte les mots mal orthographiés mais peut aussi composer l'anagramme d'un mot. Idéal pour les joueurs de Scrabble, le seul problème est qu'il ne comprend que l'anglais.

Toujours pour les PCW, Electric Studio exposait un crayon optique qui se branche directement sur le moniteur sans avoir besoin d'interface spéciale, et qui simule un vrai crayon permettant à l'utilisateur de faire des dessins précis directement sur l'écran, accompagné d'un programme graphique simple et facile à utiliser tout en étant assez complet.

Côté jeu, Mirrorsoft a frappé très fort avec son nouveau jeu d'aventure pour les CPC: Biggles. L'histoire est tirée d'un film de John Hough, sorti début juin en Angleterre et que nous devrions avoir en France avant la fin de l'année. Le héro du film, Neil Dickson, est venu en personne au stand de Mirrorsoft le samedi après-midi, pour signer des autographes et distribuer les tee-shirts, badges, écharpes et petits nounours en peluche appelés Teddy Bears, après avoir survolé Manchester pendant la matinée à bord d'un hélicoptère décoré aux couleurs de Biggles ! Aucun doute, le Star System marche toujours, et il fut la plus grande attraction du Show.

Peu d'éditeurs de softs de jeux étaient directement présents. Ils étaient représentés et leurs produits étaient en vente sur des stands de revendeurs. Leurs avis étaient unanimes : « ce salon représente peu d'intérêt pour nous, nous préférons être présents au PCW Amstrad Show qui se tiendra du 3 au 7 septembre à Londres ».

Pour tous ceux qui, la chaleur aidant et les inévitables piétinements usant, avaient envie de se reposer tout en apprenant toujours plus (faites-vous partie des goinfres de la micro ?), Database Exhibitions avait installé un Amstrad Show Theatre. Un vrai théâtre de cent cinquante places avec une vraie scène sur laquelle ce sont déroulées, pendant les trois jours qu'ont durés le salon, diverses conférences à raison d'une dizaine par jour environ, animées par des professionnels de l'Amstrad.

A noter : une présentation vidéo du PCW 8256 (c'était indiscutablement le salon du PCW 8256), une conférence intitulée « Vous et votre Amstrad », présentée par Roland Perry en personne, le directeur technique de chez Amstrad, et « qu'est-ce qu'un micro » présenté par un organisme de formation professionnel pour apprendre comment utiliser l'Amstrad de manière professionnel.

Un p'tit tour et puis s'en va

C'était grand, c'était chaud, il y a eu du monde, la micro-informatique dans les foyers en Grande Bretagne est monnaie courante, il ne manquait qu'une chose : l'attendu s'est fait attendre. Quoiqu'il en soit ce salon reflétait quand même l'importance des efforts faits pour le développement du logiciel sur le PCW 8256, fait dont on ne peut que se réjouir. Nous n'avons plus qu'à espérer l'importation prochaine de ces softs en France, avec si possible leur traduction ; avis aux amateurs.

Jane Arouix

A propos : votre cadeau d'anniversaire...

Vous êtes maintenant très nombreux à pouvoir jouer avec le jeu "Le Survivant" d'Ere Informatique. Faites bien attention, nous vous donnons ci-dessous les règles pour réussir à gagner plus rapidement.

Visiblement, cette cassette gratuite vous a fait plaisir, tant mieux. C'était notre but : un anniversaire, cela se fête en famille !

Quand ce numéro 13 d'Amstrad Magazine paraîtra, il ne vous restera plus que quatre ou cinq jours pour vous précipiter chez votre revendeur Ere le plus proche, et déposer votre coupon. A propos : parlons d'eux justement. Inutile de nous renvoyez les bons. (Ceux qui l'ont déjà fait seront malgré tout servis ne vous inquiétez pas). Ere Informatique a fait diffuser auprès de ses revendeurs 25 000 cassettes. Nous n'en avons avons pas en stock ! Alors insistez auprès de votre spécialiste de micro-informatique le plus proche : s'il n'a pas encore reçu le jeu, c'est à cause des lenteurs d'approvisionnement, c'est tout. Ça ne saurait plus tarder ! A bientôt avec "Le Survivant" dans la rubrique "Help".

Le Survivant : la règle du jeu

Définition des touches

Gauche : O.Droite : P.Monter : Q.Tirer : toute la rangée inférieure du clavier. Pour les redéfinir, pressez 3, 4, 5 ou 6, selon la commande, puis appuyez 2 fois sur la touche choisie, elle est automatiquement validée.

Le scénario

64 fragments de parchemin sont dispersés au sein d'un vaste complexe souterrain. Lorsqu'ils seront assemblés, ils vous donneront l'essence même de la culture de votre peuple.
Votre tâche, en tant que dernier survivant d'une race ancestrale, est d'assembler les morceaux épars ainsi que de repeupler la surface désolée de votre planète avec les animaux qui vivent dans les cavernes.

Votre équipement

Le globe :
- Contrôlé par télékinésie.
- Tout contact avec les créatures vous cause une perte d'énergie.
- L'entrée et la sortie du globe s'effectuent par une pression sur le bouton Feu lorsque vous êtes arrêté.

N.B. : Lorsque vous êtes à l'extérieur du globe, vous consommez deux fois plus d'énergie.
Prise des objets :
- Pour prendre un objet, poser le globe puis en sortir. Prendre l'objet "à pied".
- Les objets ont des formes diverses : clé, pot de fleur, masse spongieuse...

Le paralyseur :
- Ne fonctionne que lorsque vous l'avez approvisionné en prenant la recharge de produit anesthésiant. Celle-ci doit être renouve-

lée (et trouvée...) dans chaque zone de 4 cavernes.

• Pour tirer, sortir du globe et s'en éloigner un peu. Déclenchement du jet anesthésiant par bouton ou touche "feu".

• Un contact avec un jet anesthésiant vous cause une perte d'énergie.

• Lorsqu'elles sont touchées par l'anesthésiant, les créatures demeurent paralysées seulement quelques instants. Vous devez alors réintégrer le globe et vous placer sur elles pour les emporter.

La clé :

• Vous trouverez une clé dans chaque zone de quatre cavernes. Elle ouvre un coffre contenant un morceau de parchemin, mais seulement lorsque vous avez capturé toutes les créatures de la zone.

L'énergie :

• Pour vous réapprovisionner en énergie, trouvez une source d'énergie, sortez du globe, et restez quelques instants sur la source. Vous entendrez un sifflement de plus en plus aigu qui vous indiquera lorsqu'il s'arrête, que le plein d'énergie est fait.

• Soyez prudent : quelques "sources d'énergie" vous pomperont en réalité votre propre énergie !

Les scores

• Créatures capturées : 16-64 points selon le niveau.

• Morceau de parchemin : 400 points.

• Bonus de 3.000 points lorsque le parchemin est reconstitué et que vous revenez au point de départ.

Indicateur d'état

• En pressant la touche "Espace", vous gelez le jeu et faites apparaître l'écran indicateur d'état sur lequel vous trouverez :

- votre niveau d'énergie (cœurs)
- les objets possédés,
- les créatures capturées,
- votre score actuel,
- le temps écoulé,
- les morceaux de parchemin collectés.

Sauvegarde en cours de partie

• Pressez, à n'importe quel moment du jeu, la touche "Espace".

• Insérez une cassette vierge dans le magnétophone.

• Mettez le magnétophone en position d'enregistrement.

• Appuyez sur S. Le jeu est sauvegardé en l'état.

N.B. : Faites défiler la bande amorce de la cassette vierge avant de démarrer l'enregistrement.

Chargement d'une ancienne partie

• Rechargez la cassette initiale.

• Pressez la touche "Espace".

• Placez dans le lecteur la cassette sur laquelle votre dernière partie a été sauvegardée.

• Démarrez le lecteur et appuyez sur J.

• Après le chargement, le jeu reprend où vous l'aviez laissé.

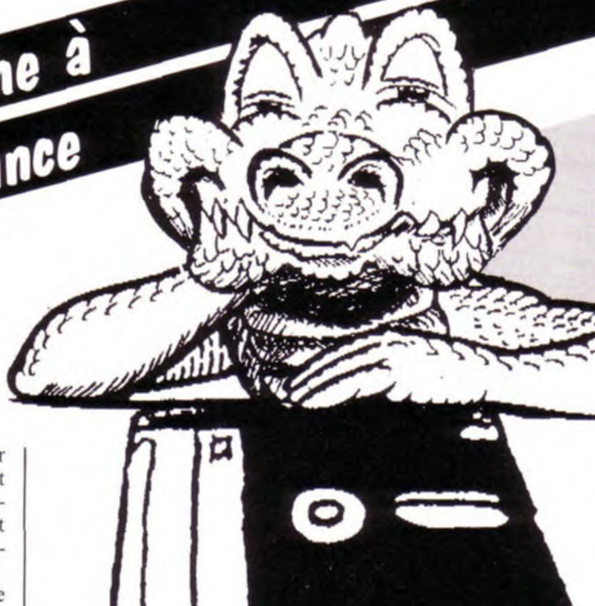
Chargement du programme

- Réinitialisez l'ordinateur (débranchez-le, rebranchez-le).
- Rembobinez la cassette puis opérez de la façon suivante selon la machine :

Appuyez sur CTRL et 2 fois sur la petite touche ENTER puis sur PLAY du magnétophone. Démarrez le lecteur.

Carte blanche à Amstrad France

Plus de 500 000 "3 pouces" en stock !



Les vacances sont arrivées pour la majorité d'entre vous ; quant à nous, des histoires de développement (tiens, tiens !) semblent repousser les vacances aux calendes grecques...

Et maintenant que la relative raréfaction des disquettes 3 pouces est un phénomène du passé, il me semble bon de se livrer à une petite analyse chiffrée des ventes et de la situation au cours des quatre derniers mois ; la première colonne indique les ventes par Amstrad France de disquettes 3 pouces en France, la seconde l'état des stocks à la fin du mois.

Depuis le début du mois de Mai 1986, nous avons livré les disquettes vierges sans restriction aucune sur les quantités et il est évident à la lecture des chiffres du mois de juin (et cela se confirme en juillet) qu'il y a eu un phénomène de sur-stockage à tous les niveaux, que le faible niveau des ventes de juin s'explique par le fait qu'aussi bien les utilisateurs que les revendeurs ont plus d'un mois de réserve.

MOIS	Qté vendues	Qté en stock en fin de mois
Mars 86	195 510	20 260
Avril 86	114 080	157 230
Mai 86	383 580	160 580
Juin 86	78 610	531 680

Pour conclure, je propose un concours estival sur les standards et les disquettes vierges : trouver les constructeurs informatiques qui ont vendu plus de 100 000 ordinateurs équipés de lecteur de disquettes en France au cours des douze derniers mois et ont en stock plus de 500.000 disquettes vierges. Question subsidiaire : quel est le format de disquette utilisé ? Estivalement vôtre.

Amstrad France

Ciné CLAP©

UBI Soft

AMSTRAD CPC 464/664/6128 - DISK



PROCHAINEMENT DISPONIBLE COMMODORE

180 F VERSION DISK

La Ciné-Passion

ÊTES-VOUS UNE TÊTE... A CLAP?







NOM : ____________________

ADRESSE : ____________________

____

VILLE : __________ CODE POSTAL : __________

PORT GRATUIT Règlement par chèque bancaire ou CCP.

1, Voie Félix Eboué 94000 Créteil **TEL. 43.39.23.21**

HELP!

Attention, ne retournez pas tout de suite cette page ! Elle contient de précieux secrets pour résoudre vos jeux d'aventure favoris... Indispensables si vous êtes définitivement bloqué, découragé, épuisé ! Au menu de ce mois-ci : — les plans de deux grands « hits », KNIGHT LORE et ALIEN 8. Tous les ordres du DIAMANT DE L'ÎLE MAUDITE. Apprendre à piloter sur HARRIER ATTACK. Tricher à GHOSTBUSTERS, MANIC MINER et 5ᵉ AXE. Le plan et la solution d'EDEN BLUES. Soyez généreux : si, vous aussi, vous avez des « trucs » sur un logiciel, envoyez-les nous ! Nous les publierons, et tout le monde pourra en profiter... Et bravo déjà aux très nombreux lecteurs qui nous écrivent !

Le Diamant de l'Île Maudite

1ʳᵉ partie

Prendre la massue, et la poser devant la tour. Prendre la gourde. Aller au cocotier, y monter, prendre la noix de coco. Redescendre, aller prendre la bouteille, lire son message et l'abandonner. Trouver ensuite les bottes, et les mettre pour se protéger des piqûres de scorpion. Revenir à la plante exotique, manger et boire, puis retourner à la tour en longeant la plage. Récupérer la massue, contourner la tour. A l'intérieur, à droite en entrant, lancer la massue pour écraser l'araignée, puis ouvrir la trappe.

Prendre la torche et le couteau. Ouvrir le tiroir et prendre la clé dans le paquet à cigarettes. Retourner au volcan, poser la torche. Avancer jusqu'au serpent, lancer le couteau, le récupérer. Prendre la pelle, déblayer, lâcher la pelle. Retourner couper la plante exotique, et poser le couteau. Prendra la trousse de survie, l'aspirine, le fortifiant. Les avaler, ça fait du bien ! Retourner au volcan, et allumer la torche qu'on a reprise. Descendre et ouvrir la grille.

2ᵉ partie

Prudence : prendre la corde. Et se souvenir du message de la bouteille : « Appuie œil » ! Prendre le casque, et aller vers l'hélicoptère. Ramasser marteau et sabre, puis revenir à la grille et la briser. Ici, il vaut mieux poser tous les objets. Avancer deux fois, appuyer à nouveau sur l'œil du Bouddha. Retourner à la grille, prendre le seau, reprendre la corde et remettre le casque. Une petite soif ? Aller boire au puits.

Aller voir le fantôme et l'entraîner dans la pièce éclairée. Prendre là le jerrycan, aller reprendre le sabre, affronter franchement le gorille. Il s'enfuit avec le sabre... La voie est toutefois libre.

Aller à la pièce située derrière le gorille. Interroger le gardien, et le reste va tout seul... Reste à remplir le jerrican, à appuyer sur le bouton, et vous en avez fini !

Harrier Attack

Un lecteur sanguinaire vous explique comment réussir un véritable carnage sur ce logiciel Amsoft...

Au départ, lorsque vous arrivez sur le premier bateau, pas de panique ! Se mettre à une « hauteur » du niveau de la mer. Dès que le missile à tête chercheuse est en vue, ralentir à 40 % de la vitesse, et attendre que le missile soit à portée. Tirez alors une rockette, c'est gagné ! Ensuite, noyez le navire sous les bombes. Comment se débarrasser des avions ennemis ? Si l'un d'entre eux vous menace, ayez du cran et ralentissez. Attendez-le. Passez au-dessus de lui d'un magistral coup de joystick et lâchez une bombe : 500 points !

En ville : faire du rase-motte au-dessus des maisons et se défouler sur la barre « espace »... 350 points par impact au lieu de 100 sur l'île ! Moralité : économisez vos bombes et missiles au début du jeu... A la sortie de la ville, attention : un navire vous attend !

Vous êtes touché et l'avion pique du nez, les réacteurs en feu ? Vous pouvez gagner encore 1 000 points avant de mourir ! Juste avant le crash, appuyez vite sur « ESC », et vous sautez en parachute ! Vous êtes mort quand même...

Gilles Bonnet

Spécial tricheurs

— **Ghostbusters :** pour avoir 101.500 $, il suffit d'entrer comme « account » « 05333420 », bien sûr sans entrer de nom au départ.

— **Manic Miner :** vous voulez des vies illimitées ? Tapez et « run-ez » ce programme avant de lancer la cassette...

```
10 MODE 1
20 INPUT "Vies illimitées
(o/n)" ; A$
30 IF UPPER$(A$) = "N"
THEN RUN "!"
40 MEMORY &4000:LOAD
"DATAMK1V1.3":POKE
&6FA9,0
50 CALL &6E5C
```

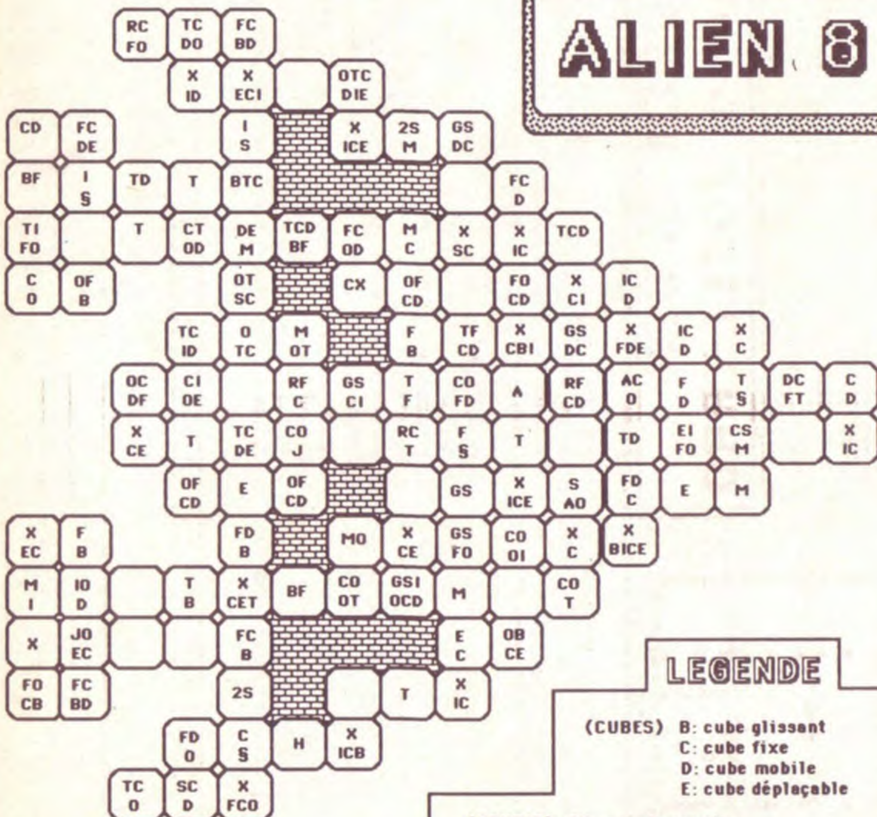
— **5ᵉ Axe :** mettre la force à 99 %, l'agileté à 44 %, et la vitalité à 55 %. Ne pas tomber de trop haut pour épargner la vitalité.

(Pari gagné ! — N.D.L.R.).

François Bruno



ALIEN 8



LEGENDE

(CUBES) B: cube glissant
C: cube fixe
D: cube mobile
E: cube déplaçable

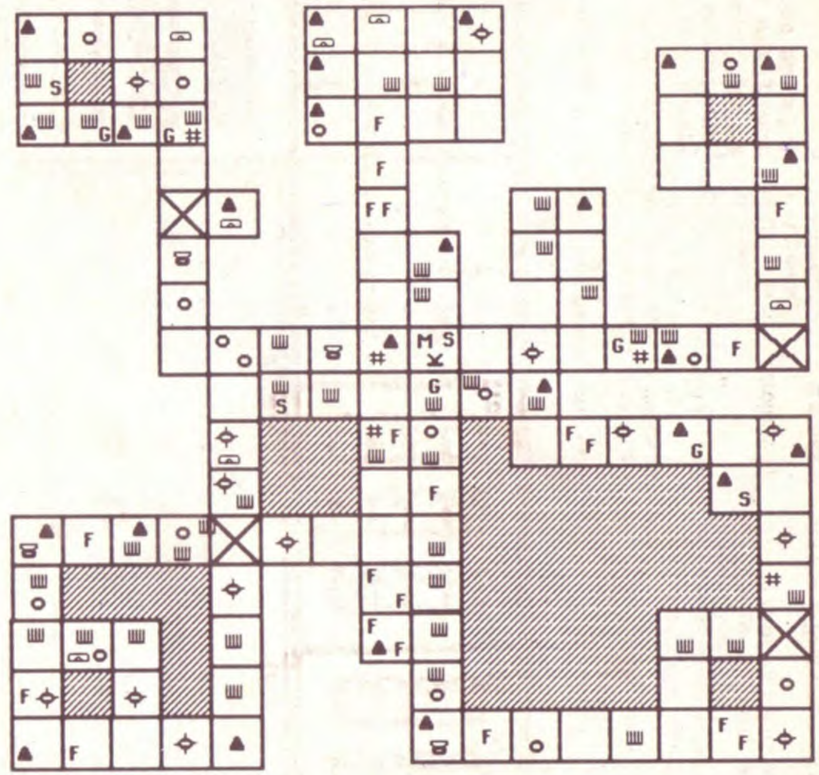
(SOURIS) GS: grande souris
S: petite souris

(AUTRES)
M: mines
O: objet
§: départ
F: fleur
H: objet ovale avec deux anneaux
T: objet triangulaire
I: tubes sur un socle
R: rayon

A: ovale avec dents
J: haut de coquille d'oeuf!
X: chambre à réactiver



KNIGHT LORE



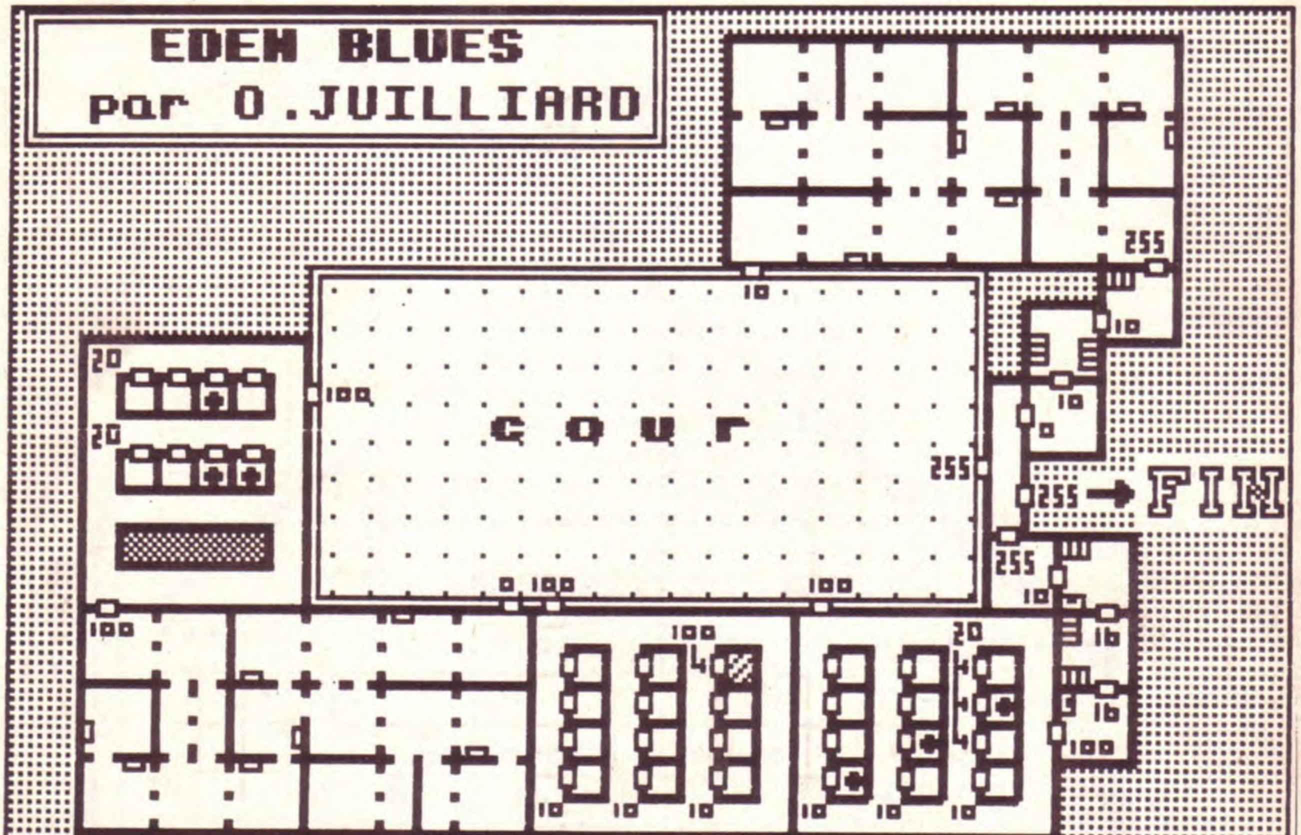
LEGENDE

- X DEPARTS
- ◆ BOULES A POINTE
- O BOULES REBONDISSANTES
- F FANTOMES ET FEUX FOLLETS
- M MAGICIEN
- S SORTILEGE
- G GARDE
- # HERSE
- Ӿ CHAUDRON
- ▲ OBJET
- Ш PLANCHE A POINTES
- ▭ BOULES AVEC PIERRE

Eden Blues

Le chemin de l'amour

Voici donc le plan du pénitentier d'EDEN BLUES, avec la résistance des portes, l'emplacement des bouteilles, des tables et des distributeurs à café. La porte marquée d'une flèche, à droite, indique l'entrée d'une suite longiligne de salles (6) dont la dernière est la salle finale.
Pour ce qui est de la méthode à adopter, mieux vaut répartir les points comme ceci : 70 00 30. Dès le début du jeu, il faut descendre la résistance de la porte de la cellule à 10, puis se recoucher (s'approcher lentement du lit, par le grand côté, et près du pied du lit, jusqu'à ce que l'icône représentant un lit apparaisse, puis appuyer sur « action »). Cela permet d'attendre sans perdre de vitalité. Ensuite, lorsque le compteur de temps sera à 5 ou 6 sur la rangée du bas (fin du jour) sortir, descendre jusqu'à la porte de la cour et diminuer sa résistance à 15. Juste au moment, où la nuit tombe, sortir et pénétrer dans les caves (portes de gauche). Cette méthode permet d'éviter les robots. Une fois dans la cave, buvez tout votre saoûl mais prenez garde à être sorti au plus tard lorsque le compteur de temps indiquera 5 sur la première rangée (aube), ceci afin de pouvoir traverser la cour sans problème. Ensuite, faites de même dans la seconde cave, mais sortez-en par l'autre porte et faites un tour aux cuisines pour vous remonter votre force (tables de nourriture). Sortez dans le couloir et empruntez la porte du fond, mangez tout ce que vous pourrez (vous devriez en sortir avec plus de 90 en force), puis empruntez la porte marquée d'une flèche sur mon plan. Ensuite, vous n'avez qu'un chemin possible, et pas facile ; bonne chance. Pour le dernier piège, il vous faudra ouvrir la porte en plusieurs fois en sortant puis revenant dans la pièce.
En vous souhaitant bien du plaisir... *Olivier Juilliard*
(Et bravo pour le plan ! N.D.L.R.)



Autre solution ?

Une solution terriblement simple de la part d'un autre lecteur... qui se plaint de la trop grande facilité d'Eden Blues ! A raison ?

1) Se lever du lit et sortir de la cellule (CT).
2) Aller à gauche et se diriger vers le bas jusqu'à une porte située à gauche (2 CT).
3) Ouvrir la porte (CT).
4) Tout droit ! (CT).
5) A droite ! (CT).
6) Ouvrir la porte à droite (CT).
7) A gauche ! (CT).
8) A droite, et ouvrir la première porte, vue de face (CT).
9) Échapper au robot (trop facile !) et ouvrir l'autre porte (CT).
10) Échapper aux rayons et ouvrir la porte entre les deux machines à café (CT).
11) Échapper au robot (aussi facile !) et ouvrir l'autre porte (CT).
12) Ouvrir l'autre porte en passant entre les cases (CT).
13) A droite ! (CT).
14) Ouvrir la porte à droite (fond du couloir) (CT).
15) Ouvrir l'autre porte avant d'être écrasé (CT).
16) Ça y est ! Vous avez déjà trouvé la femme dans le canapé !

Christophe Jacquemin

Merci la Pub

Aujourd'hui on livre

LABYBI

Ce petit programme « arcade », très facile à saisir, va doublement être une base de réflexion. Il illustre le déplacement (Basic) d'un caractère à l'écran. Après avoir entré ce listing, vous pourrez apprécier le scrolling « en douceur » du caractère...

Dans un premier temps, vous décortiquerez — sans nul doute — le principe de déplacement. Vous pourrez également jouer avec ce jeu simple et, pourquoi pas, l'améliorer (scores...). Vous dirigez le curseur avec les quatre flèches directionnelles.

Vous devrez ramasser les objets disséminés dans le labyrinthe, chacun d'eux vous donnant le droit de traverser un mur qui vous barre le chemin de la sortie...

Dans un deuxième temps, sera publié un super programme, lequel vous permettra de redéfinir le caractère à déplacer sans calcul et sans avoir à taper des listes de « SYMBOL ». Nous n'en dirons pas plus pour l'instant... Un peu de patience !

Henri Bittner

```
1 SYMBOL AFTER 143
2 SYMBOL 144,126,255,153,255,231,189,195,12
6
3 SYMBOL 145,0,128,128,128,128,128,128,0
4 SYMBOL 146,63,127,76,127,115,94,97,63
5 SYMBOL 147,128,192,64,192,192,64,192,128
6 SYMBOL 148,31,63,38,63,57,47,48,31
7 SYMBOL 149,192,224,32,224,224,160,96,192
8 SYMBOL 150,15,31,19,31,28,23,24,15
9 SYMBOL 151,224,240,144,240,112,208,48,224
10 SYMBOL 152,7,15,9,15,14,11,12,7
11 SYMBOL 153,240,248,200,248,56,232,24,240
12 SYMBOL 154,3,7,4,7,7,5,6,3
13 SYMBOL 155,248,252,100,252,156,244,12,24
8
14 SYMBOL 156,1,3,2,3,3,2,3,1
15 SYMBOL 157,252,254,50,254,206,122,134,25
2
16 SYMBOL 158,0,1,1,1,1,1,1,0
17 SYMBOL 159,126,0,0,0,0,0,0,0
18 SYMBOL 160,0,126,255,153,255,231,189,195
19 SYMBOL 161,195,126,0,0,0,0,0,0
20 SYMBOL 162,0,0,126,255,153,255,231,189
21 SYMBOL 163,189,195,126,0,0,0,0,0
22 SYMBOL 164,0,0,0,126,255,153,255,231
23 SYMBOL 165,231,189,195,126,0,0,0,0
24 SYMBOL 166,0,0,0,0,126,255,153,255
25 SYMBOL 167,255,231,189,195,126,0,0,0
26 SYMBOL 168,0,0,0,0,0,126,255,153
27 SYMBOL 169,153,255,231,189,195,126,0,0
28 SYMBOL 170,0,0,0,0,0,0,126,255
29 SYMBOL 171,255,153,255,231,189,195,126,0
30 SYMBOL 172,0,0,0,0,0,0,0,126
100 '
110 ' *****************
120 ' *     LABYBI    *
130 ' *       de      *
140 ' * henri Bittner *
150 ' *   mars 1986   *
160 ' *****************
170 '
180 DEFINT a-s:DEFINT u-y
190 EVERY 16 GOSUB 1640
200 DIM n(16)
210 ENT 1,1,1,3,1,-1,3,1,0,1,1,1,3,1,-1,3
220 ENV 1,1,15,1,1,0,1,1,0,1,12,-1,8,2,-1,2
0
230 n(1)=95:n(2)=106:n(3)=127:n(4)=142:n(5)
=159:n(6)=190:n(7)=213:n(8)=253:n(9)=284:n(
10)=319:n(11)=379:n(12)=80:n(13)=71:n(14)=6
3:n(15)=53:n(16)=47
240 RANDOMIZE TIME
250 SPEED INK 16,16
260 INK 0,0:INK 1,10:INK 2,24,8:INK 3,6:BOR
DER 1
270 '
280 '
290 ' * Options *
300 '
310 CLS:MODE 1:BORDER 1
320 f=1:T=0:jk=0
330 PEN 2:LOCATE 14,25:PRINT"NIVEAU (0 a 4)
 ?"
340 GOSUB 1510
350 a$=INKEY$:IF a$=""OR VAL(a$)>4 THEN 340
360 n=VAL(a$)
370 LOCATE 5,25:PRINT"FLECHES OU JOYSTICK ?
  [F] / [J]"
380 GOSUB 1510
390 a$=INKEY$:IF a$=""THEN 380
400 IF a$="j"OR a$="J"THEN jk=1
410 '
420 ' * Dessin du labyrinthe *
430 '
440 PEN 1:CLS
450 FOR i=1 TO 21:LOCATE 3,i+2:PRINT CHR$(1
43):LOCATE 38,i+2:PRINT CHR$(143):NEXT i
460 LOCATE 3,12:PRINT CHR$(32):LOCATE 38,12
:PRINT CHR$(32)
470 LOCATE 3,3:PRINT STRING$(36,CHR$(143)):
LOCATE 3,23:PRINT STRING$(36,CHR$(143))
```

AUTEURS

Nous attendons vos réalisations!



Comment procéder ? Vous êtes auteur d'un programme et vous souhaitez le voir être publié. Il vous suffit de nous envoyer vos créations (originales) sur support cassette ou disquette, accompagnées d'un mode d'emploi du logiciel, d'une liste de variables et du bon, ci-dessous, dûment complété. Toutes les propositions sont examinées.

Tous nos listings parus sont rémunérés !!

DEMANDE DE PARUTION

NOM . . . . *PRÉNON* . . . .
ADRESSE . . . .
. . . .
TÉLÉPHONE . . . .
NOM DU PROGRAMME . . . .

Je certifie, sur l'honneur, être l'auteur de ce programme et autorise les éditions Amstrad Magazine et Cahiers d'Amstrad à le publier (programme rétribué).

Date et signature obligatoires (signature des parents ou d'un tuteur légal pour les mineurs) :

LECTEURS

N'usez plus vos doigts !



Il est 3 heures du matin, vos paupières se ferment toutes seules et vous avez tapé un listing dans lequel se trouvent encore des erreurs de saisie ? Pas d'angoisse ! Nous avons pensé à vous... Tournez vite les pages et allez lire notre bon de commande page , en nous le renvoyant dûment rempli et accompagné de son paiement, vous recevrez tous les listings parus dans ce numéro.

CBI — CBI — CBI — CBI — CBI — CBI

1er SPECIALISTE AMSTRAD DU SUD-EST

CBI Informatique — 6 rue Mazarine — 13100 AIX-EN-PROVENCE

TURBO COPY III

Sauvegardez vos disquettes

Enfin le véritable copieur physique sur Amstrad

* Copie intégrale de toutes vos disquettes protégées ou non.
* Permet une analyse complète de chaque piste — compatible 464, 664 et 6128.
* Analyse ultra performante de chaque piste :
- secteurs de taille différentes, abîmés
- pistes non formatées, non standard
- affichage des numéros de secteur, type
- lecture secteur "éffacé", mal écrit.
* Recopie jusqu'à 42 pistes.

ATTENTION : TURBO COPY III copie 99 % des logiciels du marché il ne devra être utilisé que pour une seule copie de sauvegarde. Nous dégageons toute lité quant à l'utilisation abusive de ce logiciel.

☐ **TURBO COPY III 375 F.**

ENFIN DES DISQUETTES 3" à 36 F TTC l'unité (uniquement par boîte de 10).

TURBOCOPY II

Transfère vos programmes de cassette sur disquette ; disquette sur cassette ; disquette sur disquette. Supprime la protection Basic.
Disquette ☐ 290 F

DISQUETTES 3"

Nombre de boite(s) :.....

IMPRIMANTE PERSONNELLE COULEUR

OKIMATE 20
2790 F TTC

80 colonnes - 80 cps
Impression listing
Impression qualité courrier
Graphique haute résolution couleur (144 × 144 points par pouce)
Traction - Friction
Papier normal, thermique ou transparent en acétate pour rétroprojection
Matrice 18 par 9 en qualité listing ou 18 par 18 en qualité courrier. Livrée avec son câble AMSTRAD et logiciel hardcopy graphique

Rubans Okimate 20, noir ou couleur. 99 F
Papier thermique en rouleau de 30 m 59 F
Support rouleau papier thermique.. 99 F
Ramette papier 250 feuilles....... 60 F

BELOTE SUR AMSTRAD

Pour vous initier, vous perfectionner ou simplement pour vous distraire, installez-vous dans votre fauteuil et préparez-vous à affronter vos adversaires à la mémoire infaillible.
Si au cours de vos longues parties la soif vous gagne ils ne trinqueront pas avec vous car eux ne consomment que des "Bits" et resteront lucides et rapides.
Votre partenaire, sobre, vigilant, et infatiguable vous aidera à mettre vos adversaires "dedans".
Cassette ☐ 145 F Disquette ☐ 190 F.

FRACTIONS 5e, 4e et 3e

Très bon outil pédagogique réalisé avec le concours d'enseignants. Entraînement au calcul sur les fractions, simplifier, réduire au même dénominateur, additionner, multiplier, diviser et calculs plus complexes. Chaque réponse fausse est analysée et une aide est fournie. Après 10 exercices une note et une appréciation sont fournies ce qui permet à chacun de situer son niveau. Exercices illimités avec 3 niveaux de difficulté : cela permet à l'utilisateur de débuter avec les fractions puis d'acquérir une maîtrise complète du calcul.
Cassette ☐ 145 F Disquette ☐ 190 F.

HOUSSES

ECRAN + CLAVIER

464	☐	99 F
664	☐	99 F
6128	☐	99 F
PCW	☐	190 F

AMS-13

VOICI MON BON DE COMMANDE

Cocher tous les articles qui vous intéressent ou faites une feuille à part
Faites le total + frais de port (30 F pour un achat inférieur à 500 F — 40 F pour moins de 1 000 F — Gratuit à partir de 1 000 F)

Nom ______________ Prénom ______________ Tél. ______________
Adresse ______________
Ville ______________ Code Postal ______________

Mon CPC est un :
☐ 464 Monochrome
☐ 464 Couleur
☐ 664 Monochrome
☐ 664 Couleur
☐ 6128 Monochrome
☐ 6128 Couleur

Mode de paiement
☐ Chèque (ci-joint)
☐ Contre-remboursement

Envoyez le tout à :

Service expédition
CBI Informatique
Chemin de la Viane
Les Tousques
84360 MERINDOL

```
480 FOR i=4 TO 22
490 u=INT(RND*16)+1:SOUND 2,n(u),16,11,1
500 u=INT(RND*16)+1:SOUND 1,n(u),16,11,1
510 u=INT(RND*16)+1:SOUND 4,n(u),16,11,1
520 FOR j=1 TO 10+n*3
530 l=INT(RND*34)+4
540 LOCATE l,i:PRINT CHR$(143)
550 NEXT j,i
560 LOCATE 4,12:PRINT STRING$(5,CHR$(32))
570 FOR i=8 TO 33 STEP 5:LOCATE i,1:PRINT CHR$(238):NEXT
580 FOR i=1 TO 5
590 xs=INT(RND*34)+4
600 ys=INT(RND*19)+4
610 LOCATE xs,ys:PEN 3:PRINT CHR$(238)
620 NEXT i
630 LOCATE 8,12:PRINT CHR$(238):LOCATE 39,12:PRINT CHR$(238)
640 x=2:y=12:s=0:g=1
650 PEN 3:LOCATE 3,25:PRINT STRING$(36,CHR$(208)):PEN 2
660 LOCATE 2,12:PRINT CHR$(144)
670 '
680 ' * BOUCLE PRINCIPALE *
690 '
700 t=TIME
710 IF x=38 AND y=12 THEN 1420
720 IF TIME-t<500 THEN 750 ELSE PEN 0:IF g=37 THEN 1380 ELSE LOCATE 39-g,25:PRINT CHR$(208):g=g+1:t=TIME:PEN 3
730 PEN 2:LOCATE x,y:PRINT CHR$(144)
740 '
750 IF jk=1 THEN 810
760 IF INKEY(1)=0 THEN 860
770 IF INKEY(2)=0 THEN 930
780 IF INKEY(8)=0 THEN 1010
790 IF INKEY(0)=0 THEN 1090
800 GOTO 710
810 IF INKEY(75)=0 THEN 860
820 IF INKEY(73)=0 THEN 930
830 IF INKEY(74)=0 THEN 1010
840 IF INKEY(72)=0 THEN 1090
850 GOTO 710
860 IF x=39 THEN 710
870 IF y=12 OR y=2 OR y=24 THEN 890 ELSE IF x=2 THEN 710
880 IF x=37 AND y<>12 THEN 710
890 IF TEST(x*16,400-(y*16))=3 THEN s=s+1:PEN 3:LOCATE 3+s*5,1:PRINT CHR$(238):PEN 2
900 IF TEST(x*16,400-(y*16))<>1 THEN 920
910 IF s<1 THEN 710 ELSE IF s>0 THEN PEN 1:LOCATE 3+s*5,1:PRINT CHR$(238):s=s-1:PEN 2
920 GOSUB 1200:x=x+1:GOTO 710
930 IF y=24 OR x=3 OR x=38 THEN 710
940 IF x=2 OR x=39 THEN 970
950 IF y=2 THEN 710
960 IF y=22 THEN 710
970 IF TEST((x-1)*16,400-((y+1)*16))=3 THEN s=s+1:PEN 3:LOCATE 3+s*5,1:PRINT CHR$(238):PEN 2
980 IF TEST((x-1)*16,400-((y+1)*16))<>1 THEN 1000
990 IF s<1 THEN 750 ELSE IF s>0 THEN PEN 1:LOCATE 3+s*5,1:PRINT CHR$(238):s=s-1:PEN 2
1000 GOSUB 1260:y=y+1:GOTO 710
1010 IF x=2 THEN 710
1020 IF y=2 OR y=24 THEN 1050
1030 IF x=39 THEN 710
1040 IF x=4 AND y<>12 THEN 710
1050 IF TEST((x-2)*16,400-(y*16))=3 THEN s=s+1:PEN 3:LOCATE 3+s*5,1:PRINT CHR$(238):PEN 2
1060 IF TEST((x-2)*16,400-(y*16))<>1 THEN 1080
1070 IF s<1 THEN 750 ELSE IF s>0 THEN PEN 1:LOCATE 3+s*5,1:PRINT CHR$(238):s=s-1:PEN 2
1080 GOSUB 1300:x=x-1:GOTO 710
1090 IF y=2 OR x=3 OR x=38 THEN 710
1100 IF x=2 OR x=39 THEN 1130
1110 IF y=24 THEN 710
1120 IF y=4 OR y=24 THEN 710
1130 IF TEST((x-1)*16,400-((y-1)*16))=3 THEN s=s+1:PEN 3:LOCATE 3+s*5,1:PRINT CHR$(238):PEN 2
1140 IF TEST((x-1)*16,400-((y-1)*16))<>1 THEN 1160
1150 IF s<1 THEN 750 ELSE IF s>0 THEN PEN 1:LOCATE 3+s*5,1:PRINT CHR$(238):s=s-1:PEN 2
1160 GOSUB 1320:y=y-1:GOTO 710
1170 '
1180 ' * DEPLACEMENTS *
1190 '
1200 ' * droite *
1210 '
1220 FOR i=0 TO 6:LOCATE x,y:PRINT CHR$(146+i*2)CHR$(145+i*2):FOR j=1 TO 9:NEXT j,i:LOCATE x,y:PRINT CHR$(32)CHR$(144):RETURN
1230 '
1240 ' * bas *
1250 '
1260 FOR i=0 TO 6:LOCATE x,y+1:PRINT CHR$(159+i*2):LOCATE x,y:PRINT CHR$(160+i*2):FOR j= 1 TO 15:NEXT j,i:LOCATE x,y+1:PRINT CHR$(144):LOCATE x,y:PRINT CHR$(32):RETURN
1270 '
1280 ' * gauche *
1290 '
1300 FOR i=0 TO 6:LOCATE x-1,y:PRINT CHR$(1
```

```
58-i*2)CHR$(157-i*2):FOR j=1 TO 9:NEXT j,i:
LOCATE x-1,y:PRINT CHR$(144)CHR$(32):RETURN
1310 '
1320 ' * haut *
1330 '
1340 FOR i=0 TO 6:LOCATE x,y-1:PRINT CHR$(1
72-i*2):LOCATE x,y:PRINT CHR$(171-i*2):FOR
j=1 TO 15:NEXT j,i:LOCATE x,y-1:PRINT CHR$(
144):LOCATE x,y:PRINT CHR$(32):RETURN
1350 '
1360 ' * fin de partie *
1370 '
1380 FOR I=1 TO 16
1390 SOUND 1,n(I),16,11,1
1400 NEXT
1410 PEN 2:LOCATE x,y:PRINT CHR$(225):LOCAT
E 9,25:PRINT"VOUS AVEZ PERDU,DOMMAGE !":GOS
UB 1510:GOTO 1460
1420 FOR I=11 TO 1 STEP-1
1430 SOUND 1,n(I),16,11,1
1440 NEXT
1450 BORDER v,w:PEN 2:LOCATE 3,25:PRINT STR
ING$(36,CHR$(32)):LOCATE 9,25:PRINT"VOUS AV
EZ GAGNE,BRAVO !!!":GOSUB 1510
1460 GOSUB 1510:BORDER 0:LOCATE 9,25:PRINT"
UNE AUTRE PARTIE ? (O/N) "
1470 GOSUB 1510
1480 a$=INKEY$:IF a$=""THEN 1470
1490 IF a$="O" OR a$="o" THEN 310 ELSE IF a
$="n" OR a$="N" THEN 1500 ELSE 1480
1500 CLS:END
1510 '
1520 ' * sons *
1530 '
1540 u=INT(RND*7)+5:SOUND 1,n(u),160,12,0,1
1550 FOR j=1 TO 5
1560 u=INT(RND*16)+1:SOUND 2,n(u),16,11,1
1570 u=INT(RND*16)+1:SOUND 2,n(u),16,11,1
1580 u=INT(RND*11)+1:SOUND 4,n(u),32,12,1
1590 NEXT j
1600 RETURN
1610 '
1620 ' * couleurs *
1630 '
1640 v=INT(RND*20)+6:w=INT(RND*20)+6:INK 2,
v,w:RETURN
```

PUISSANCE QUATRE

Ce jeu de stratégie est très simple. Il se présente sous la forme d'une grille de sept colonnes dans lesquelles chacun des deux joueurs placera, à son tour, un pion.

Après avoir lancé le programme, vous pourrez voir les règles complètes du jeu. Il suffit d'aligner quatre de ces pions verticalement, horizontalement ou en diagonale. Bien sûr, votre adversaire tentera d'en faire de même, en essayant de vous bloquer. Chacun des joueurs aura une couleur. L'ordinateur indiquera le tour de chacun. Pour faire tomber un pion dans une colonne, il suffit de pointer la flèche sur celle concernée (touches "curseur" ← et →). Pour faire tomber le pion, appuyez sur la touche <copy>.

Montez un peu le son, une musique salue le vainqueur de la manche...

L. Guinaudeau

```
10 ' ----------------------------------
20 ' ------      PUISSANCE 4       ------
30 ' ----------------------------------
40 ' --  COPYRIGHT   L.G & AMSTRAD  ---
50 ' ----------------------------------
60 MODE 0:INK 1,9:INK 2,27
70 DIM ta%(7,6)
80 BORDER 0:INK 0,0:PAPER 0:PEN 1:LOCATE 5,7:PRINT "PUISSANCE 4"
90 PEN 2:LOCATE 1,14:PRINT"REGLES DU JEU?(O/N)"
100 CALL &BB06
110 IF INKEY(34)<>0 THEN 120 ELSE MODE 1:INK 3,11:PEN 3:GOSUB 660
120 MODE 1:INK 0,0:PAPER 0:INK 2,9:INK 1,6:INK 3,11
130 FOR I=184 TO 632 STEP 64
140 MOVE I,8:DRAW I,395,3
150 NEXT
160 FOR I=8 TO 328 STEP 64
170 MOVE 184,I:DRAW 632,I,3
180 NEXT
190 J=1:PEN 3:LOCATE 1,3:PRINT"JOUEUR"
200 PAPER J:LOCATE 8,3:PRINT" "
210 P=26:PAPER 0
220 LOCATE P,1:PRINT CHR$(241)
230 IF INKEY$<>"" THEN 230
240 IF INKEY$="" THEN 240
250 IF INKEY(1)=0 AND P<38 THEN P=P+4:LOCATE P-4,1:PRINT" ":GOTO 220
260 IF INKEY(8)=0 AND P>14 THEN P=P-4:LOCATE P+4,1:PRINT" ":GOTO 220
270 IF INKEY(9)=0 THEN X=(P-10)/4:IF TA%(X,6)<>1 AND TA%(X,6)<>2 THEN LOCATE P,1:PRINT" ":GOTO 290
280 GOTO 230
290 FOR Y=1 TO 6
300 IF TA%(X,Y)=0 THEN TA%(X,Y)=J:GOTO 320
310 NEXT
320 FOR I=-1 TO 1
330 PAPER J:LOCATE P+I,25-(Y*4)+1:PRINT" "
340 LOCATE P+I,25-(Y*4)+2:PRINT" "
350 LOCATE P+I,25-(Y*4)+3:PRINT" "
360 NEXT
370 '-------- RECHERCHE DES ALIGNEMENTS
380 FOR X=1 TO 7
390 FOR Y=4 TO 6
400 IF TA%(X,Y)=J AND TA%(X,Y-1)=J AND TA%(X,Y-2)=J AND TA%(X,Y-3)=J THEN GOSUB 560
410 NEXT:NEXT
420 FOR Y=1 TO 6
430 FOR X=4 TO 7
440 IF TA%(X,Y)=J AND TA%(X-1,Y)=J AND TA%(X-2,Y)=J AND TA%(X-3,Y)=J THEN GOSUB 560
450 NEXT:NEXT
460 FOR X=1 TO 4
470 FOR Y=1 TO 3
480 IF TA%(X,Y)=J AND TA%(X+1,Y+1)=J AND TA%(X+2,Y+2)=J AND TA%(X+3,Y+3)=J THEN GOSUB 560
490 NEXT:NEXT
500 FOR X=4 TO 7
510 FOR Y=1 TO 3
520 IF TA%(X,Y)=J AND TA%(X-1,Y+1)=J AND TA%(X-2,Y+2)=J AND TA%(X-3,Y+3)=J THEN GOSUB 560
530 NEXT:NEXT
540 IF J=1 THEN J=2 ELSE J=1
550 GOTO 200
560 '-------------FIN DE PARTIE
570 PAPER 0:LOCATE 1,3:PRINT"LE JOUEUR ";:PAPER J:PRINT" ":PAPER 0:PRINT"A GAGNE!!"
580 LOCATE 1,8:PRINT"UNE AUTRE ?"
590 LOCATE 2,9:PRINT"(O ou N)"
600 IF INKEY$<>"" THEN 600
```

```
610 GOSUB 900
620 IF INKEY$="" THEN 620
630 IF INKEY(46)<>0 AND INKEY(34)<>0 THEN 600
640 IF INKEY(46)=0 THEN MODE 1:INK 1,24:INK 0,1:PAPER 0:PEN 1:BORDER 1:END ELSE WHILE INKEY$<>"":WEND:RUN
650 '-----------------------------------
660 ' REGLES DU JEU (il n'est pas obligatoire de taper les regles du jeu,vous pouvez simplement les lire.Cependant,supprimez alors l
es lignes 90 et 110)
670 '-----------------------------------
680 GOTO 750
690 '--ECRITURE
700 PEN 1:LOCATE 13,1:PRINT"REGLES DU JEU"
710 FOR E=1 TO LEN(M$)
720 LOCATE E,A:PEN 3:PRINT MID$(M$,E,1)
730 NEXT
740 RETURN
750 A=2
760 M$=" ":A=A+1:GOSUB 690
770  M$="   Tel le jeu PUISSANCE 4,le but  du":A=A+1:GOSUB 690
780  M$="jeu est de parvenir a aligner HORIZ-":A=A+1:GOSUB 690
790  M$="ONTALENT , VERTICALEMENT ou DIAGONA-":A=A+1:GOSUB 690
800  M$="LEMENT  4  carres":A=A+1:GOSUB 690
810  M$="Pour cela chacun des 2 adversaires a":A=A+1:GOSUB 690
820  M$="son tour place un carre dans une co-":A=A+1:GOSUB 690
830  M$="lonne .Pour ceci il doit s'aider des":A=A+1:GOSUB 690
840  M$="touches  de  deplacement du  curseur":A=A+1:GOSUB 690
850  M$="puis de la touche copy lorsqu'il est":A=A+1:GOSUB 690
860  M$="face a la colonne choisie":A=A+1:GOSUB 690
870 A=A+2
880  M$="MAIS LE PLUS SIMPLE EST D'ESSAYER !":A=A+1:GOSUB 690
890 CALL &BB06:RETURN
900 '   ------------------------------
910 '   -- 9' SYMPHONIE (Beethoven) --
920 '   ------------------------------
930 DUREE=30:RESTORE 940
940 DATA 127,1,127,1,119,1,106,1,106,1,119,1,127,1,142,1,159,1,159,1,142,1,127,1
950 DATA 127,1.5,142,0.5,142,2
960 DATA 127,1,127,1,119,1,106,1,106,1,119,1,127,1,142,1,159,1,159,1,142,1,127,1
970 DATA 142,1.5,159,0.5,159,2
980 DATA 142,1,142,1,127,1,159,1,142,1,127,0.5,119,0.5,127,1,159,1,142,1,127,0.5,119,0.5,127,1,142,1,159,1,142,1,213,1,127,1,127,1,1
27,1,119,1,106,1,106,1,119,1,127,1,142,1,159,1,159,1,142,1,127,1,142,1.5,159,0.5,159,2
990 FOR I=1 TO 63
1000 READ A,B:SOUND 1,A,B*DUREE,15:SOUND 1,1,1,0
1010 IF INKEY(46)=0 OR INKEY(34)=0 THEN RETURN
1020 NEXT
1030 RETURN
```

LOTO

Vous pensez qu'il n'existe pas de recette 'miracle' pour gagner au Loto National mais que tout est affaire de chance... Vous avez l'habitude de tirer des petits papiers dans un chapeau ??? Ce petit programme produit des numéros aléatoires et vous tirera autant de numéros que vous voulez. Après lancement, l'ordinateur demande "combien de numéros ?", il suffira de répondre 6, 7, 8... Après choix des numéros "au hasard", l'ordinateur vous indiquera le prix que vous aurez à payer lorsque vous ferez valider votre bulletin (le prix pour 6 numéros = 4 F = mercredi + samedi).
Bonne chance !!

Prado Diego

```
1 '********************
2 '**       LOTO     **
3 '**                **
4 '** PAR DIEGO PRADO **
5 '**                **
6 '**      (1986)    **
7 '********************
8 '********************
9 '
10 '**** DESSINE FENETRES *****
20 MODE 1:CALL &BC02:PAPER 0:BORDER 8:INK 0,8:INK 1,24:INK 3,2,18:INK 2,1
30 WINDOW#1,1,39,1,3:PEN#1,0:PAPER#1,1:CLS#1
40 WINDOW#2,9,30,6,20:PEN#2,0:PAPER#2,1:CLS#2
50 WINDOW#3,1,40,23,25:PEN#3,0:PAPER#3,1:CLS#3
60 PEN 1:LOCATE 2,4:PRINT STRING$(39,207)
70 FOR T=2 TO 4:LOCATE 40,T:PRINT CHR$(207):NEXT
80 PEN 1:LOCATE 10,21:PRINT STRING$(22,207)
90 FOR T=7 TO 21:LOCATE 31,T:PRINT CHR$(207):NEXT
100 PLOT 1,350,3:DRAWR 621,0:DRAWR 0,49:DRAWR -621,0:DRAWR 0,-49
110 PLOT 127,320,2:DRAWR 354,0:DRAWR 0,-242:DRAWR -354,0:DRAWR 0,242
120 PLOT 127,280,2:DRAWR 354,0:PLOT 127,248:DRAWR 354,0
130 PLOT 127,216,2:DRAWR 354,0:PLOT 127,184:DRAWR 354,0
140 PLOT 127,152,2:DRAWR 354,0:PLOT 127,120:DRAWR 354,0
150 LOCATE#1,14,2:PRINT#1,"** L O T O **"
160 X$="    *** LOTO ***   PAR DIEGO PRADO POUR AMSTRAD MAGAZINE ***** PRESSE UNE TOUCHE *****"
170 Z$=X$
180 WHILE INKEY$<>"":WEND
190 WHILE INKEY$="":READ L:IF L=0 THEN RESTORE 220:READ L
200 SOUND 1,L,9,15:LOCATE#3,6,2:PRINT#3,MID$(Z$,1,30):Z$=MID$(Z$,2):IF LEN(Z$)<31 THEN Z$=Z$+X$
210 WEND
220 DATA 119,90,106,80,119,80,134,80,142,80,134,80,119,80,159,80,142,80,134,60,142,80,134,80,119,80,119,90,106,80,119,80
230 DATA 134,80,142,80,134,80,119,80,159,60,119,60,142,60,179,60
240 DATA 0
250 DIM num(12):'** INICIAL. **
260 '*** EFFACE NUMERO/DEMANDE ***
270 LOCATE#2,1,2:PRINT#2,SPC(21)
280 LOCATE#2,1,4:PRINT#2,SPC(21)
290 LOCATE#2,1,6:PRINT#2,SPC(21)
300 LOCATE#2,1,8:PRINT#2,SPC(21)
310 LOCATE#2,1,10:PRINT#2,SPC(21)
320 LOCATE#2,1,12:PRINT#2,SPC(21)
330 LOCATE#2,1,14:PRINT#2,SPC(21)
340 CLS#3:LOCATE#3,10,2:INPUT#3,"COMBIEN DE NUMEROS:",dp:CLS#3
350 IF dp<6 OR dp>10 THEN 270
360 '**** SECLECTION NUMEROS *****
370 FOR M=1 TO dp
380 NUM(M)=INT(RND*49)+1
390 FOR K=1 TO M-1
400 IF NUM(M)=NUM(K) THEN 380
410 NEXT K
420 NEXT M
430 '*** REPRESENTE NUM. ECRAN ***
440 X=1:Y=2
450 FOR N=1 TO 49
460 LOCATE#2,X,Y
470 '*** NUM.CHOISIES ***
480 FOR M=1 TO dp
490 IF N=NUM(M) THEN PEN#2,3
500 FOR H=300 TO 100 STEP-50:IF N=NUM(M) THEN SOUND 1,H,10,15:NEXT
510 NEXT M
520 PRINT#2,N
530 PEN#2,0
```

```
540 Y=Y+2
550 IF N/7=INT(N/7) THEN X=X+3:Y=2
560 NEXT N
570 '***** PRIX *****
580 IF dp=6 THEN fr=4
590 IF dp=7 THEN fr=7
600 IF dp=8 THEN fr=28
610 IF dp=9 THEN fr=84
620 IF dp=10 THEN fr=210
630 LOCATE#3,10,1:PRINT#3,"NUMEROS SELECTIONNER";
640 PRINT#3,dp
650 LOCATE#3,14,3:PRINT#3,"PRIX EN Fr.";
660 PRINT#3,fr
670 FOR h=1 TO 4000:NEXT
680 '*** DEMANDE D'UN TIRAGE SUPL. ***
690 CLS#3:LOCATE#3,4,2:PRINT#3,"VOULEZ VOUS UN AUTRE TIRAGE [S-N]"
700 A$=INKEY$
710 IF A$="s" OR A$="S" THEN 270
720 IF A$="n" OR A$="N" THEN 750
730 GOTO 700
740 '******* FIN ********
750 RESTORE 820
760 READ q$
770 IF q$="'" THEN 830
780 PRINT#1,q$;
790 SOUND 1,200,5,15
800 FOR n=1 TO 100:NEXT
810 GOTO 760
820 DATA "            ",F,I,N," ",D,U," ",P,R,O,G,R,A,M,M,E,'
830 CALL &BC02:CLS#2:CLS#3:GOTO 830
```



Musithèque

Vous avez réalisé le logiciel de votre vie. C'est votre œuvre et vous en êtes fier. Très fier. Seulement voilà, du côté de l'animation musicale vous n'êtes pas tout à fait le dernier des cancres, non ! Peut-être juste l'avant-dernier ? Alors — attention — pour la dernière fois dans notre revue, nous vous offrons des morceaux choisis qu'il vous suffira de recopier. Dans ce dernier programme, du Bach et... la surprise que nous vous avions trop vite promise au mois de juillet.

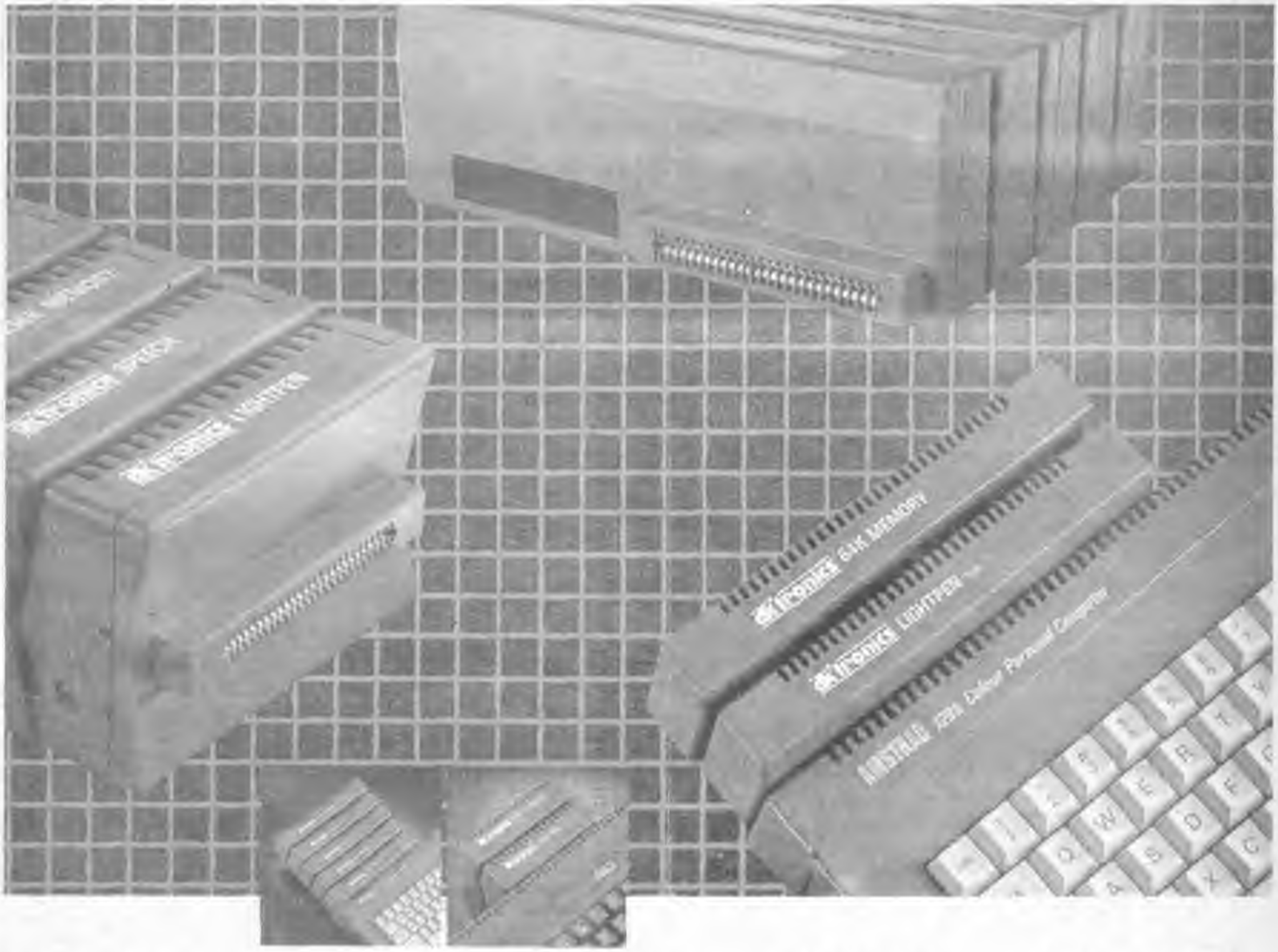
```
10 '************************************
20 '*** BADINERIES d'apres JS.BACH ****
30 '************************************
40 ENV 1,2,8,6,14,-1,8
45 ENV 2,2,8,6,14,-1,8
50 B=4
60 FOR I=1 TO 102:READ A,D
70 SOUND 1,A,B*D,12,1
80 SOUND 2,A,B*D,10
90 SOUND 4,A,B*D,12,2
100 NEXT I
110 RESTORE 170:FOR J=1 TO 96:READ A,D
120 SOUND 1,A,B*D,12,1
130 SOUND 2,A-1,B*D,10
140 SOUND 4,A+1,B*D,12,2
150 NEXT J
160 DATA 159,8,134,4,159,4
170 DATA 213,8,159,4,213,4,268,8,213,4
180 DATA 268,4,319,16,426,4,319,4,268,4
190 DATA 319,4,358,4,319,4,284,4,319,4
200 DATA 338,4,284,4,239,4,284,4,268,8
210 DATA 319,8,159,8,134,4,159,4,213,8
220 DATA 159,4,213,4,268,8,213,4,268,4
230 DATA 319,16,268,8,268,8,268,8,268,8
240 DATA 159,8,268,8,268,4,239,4,268,4
250 DATA 284,8,213,8,213,8,213,8,213,8
260 DATA 134,8,213,8,213,4,190,4,213,4
270 DATA 225,8,284,4,213,4,179,4,213,4
280 DATA 190,4,213,4,190,4,213,4,225,4
290 DATA 213,4,159,4,190,4,179,4,190,4
300 DATA 179,4,190,4,213,4,179,4,213,4
310 DATA 225,4,213,4,159,4,213,4,225,4
320 DATA 213,4,142,4,213,4,225,4,213,4
330 DATA 134,4,213,4,225,4,213,4,134,4
340 DATA 142,4,159,4,142,4,179,4,190,4
350 DATA 213,4,179,8,190,4,179,4,190,4
360 DATA 213,16,159,8,134,4,159,4

390 '************************************
400 '** BADINERIES D'APRES JS.BACH (II)
410 '************************************
420 ENV 1,2,8,6,14,-1,8
425 ENV 2,2,8,6,14,-1,8
430 B=4.5:FOR I=1 TO 102:READ A,D
440 SOUND 1,A,B*D,12,1
450 SOUND 2,A-1,B*D,10
460 SOUND 4,A+1,B*D,12,2
470 NEXT I
480 RESTORE 580:FOR J=1 TO 141:READ A,D
490 SOUND 1,A,B*D,12,1
500 SOUND 2,A-1,B*D,10
510 SOUND 4,A+1,B*D,12,1
520 NEXT J
530 RESTORE 870:READ A,D
540 SOUND 1,A,B*D,10,1
550 SOUND 2,A-1,B*D,8
560 SOUND 4,A+1,B*D,10,1
570 DATA 213,16,213,8,179,4,213,4
580 DATA 284,8,213,4,284,4,358,8,284,4
590 DATA 358,4,426,16,301,8,319,8,239,8
600 DATA 253,4,213,4,179,8,201,4,213,4
610 DATA 201,8,239,8,201,8,159,4,201,4
620 DATA 239,8,201,4,239,4,284,8,239,4
630 DATA 284,4,358,16,358,4,268,4,213,4
640 DATA 268,4,239,4,268,4,239,4,268,4
650 DATA 284,4,239,4,201,4,239,4,213,4
660 DATA 239,4,268,4,213,4,268,4,284,4
670 DATA 268,4,201,4,268,4,284,4,268,4
680 DATA 179,4,268,4,284,4,268,4,159,4
690 DATA 268,4,284,4,268,4,159,4,179,4
700 DATA 201,4,179,4,213,4,239,4,268,4
710 DATA 213,8,239,4,213,4,239,4,268,16
720 DATA 213,8,213,8,213,8,213,8,134,8
730 DATA 213,8,213,4,201,4,213,4,239,8
740 DATA 239,8,239,8,239,8,239,8,142,8
750 DATA 239,8,239,4,213,4,239,4,268,8
760 DATA 159,8,134,4,159,4,179,8,201,16
770 DATA 159,2,179,2,201,2,213,2,239,24
780 DATA 201,2,213,2,239,2,268,2,301,4
790 DATA 239,4,201,4,239,4,301,4,319,4
800 DATA 301,4,319,4,338,4,426,8,402,8
810 DATA 426,8,319,8,338,4,284,4,239,8
820 DATA 268,4,284,4,268,8,319,2,284,2
830 DATA 268,2,239,2,213,4,319,4,268,4
840 DATA 213,4,159,8,213,8,239,4,268,4
850 DATA 284,4,268,4,319,16,213,8,179,4
860 DATA 213,4
870 DATA 319,60
```

```
10 '************************************
20 '**** ADAPTATION D'UN REVE  *******
30 '******* DE GUITARISTE ************
40 '************************************
50 T=4.6
60 FOR I=1 TO 137:READ A,B
70 SOUND 1,A,B*T,10
80 SOUND 2,A-1,B*T,10
90 SOUND 4,A+1,B*T,10
100 NEXT I
110 RESTORE 160:FOR J=1 TO 137:READ A,B
120 SOUND 1,A,B*T,10
130 SOUND 2,A-1,B*T,10
140 SOUND 4,A+1,B*T,10
150 NEXT J
160 DATA 142,4,179,4,284,4,142,4,179,4
170 DATA 284,4,142,4,179,4,284,4,142,4
180 DATA 179,4,284,4,159,4,179,4,284,4
190 DATA 179,4,284,4,358,4,179,4,284,4
200 DATA 358,4,190,4,284,4,358,4,213,4
210 DATA 284,4,358,4,213,4,284,4,358,4
220 DATA 179,4,213,4,284,4,142,4,179,4
230 DATA 213,4,106,4,142,4,179,4,106,4
240 DATA 142,4,179,4,106,4,142,4,179,4
250 DATA 106,4,142,4,179,4,119,4,142,4
260 DATA 179,4,134,4,179,4,213,4,134,4
270 DATA 213,4,268,4,142,4,213,4,268,4
280 DATA 159,4,213,4,268,4,159,4,213,4
290 DATA 268,4,142,4,213,4,268,4,134,4
300 DATA 213,4,268,4,142,4,190,4,225,4
310 DATA 134,4,190,4,225,4,142,4,190,4
320 DATA 225,4,113,4,190,4,225,4,134,4
330 DATA 190,4,225,4,142,4,190,4,225,4
340 DATA 142,4,179,4,284,4,159,4,179,4
350 DATA 284,4,179,4,284,4,358,4,179,4
360 DATA 284,4,358,4,190,4,284,4,358,4
370 DATA 213,4,284,4,358,4,190,4,284,4
380 DATA 319,4,190,4,284,4,319,4,190,4
390 DATA 284,4,319,4,190,4,284,4,319,4
400 DATA 179,4,284,4,319,4,190,4,284,4
410 DATA 319,4,213,4,284,4,358,4,213,4
420 DATA 284,4,358,4,213,4,284,4,358,4
430 DATA 213,16,1,8

440 '************************************
450 '**** ADAPTATION D'UN REVE  ******
460 '***** DE GUITARISTE (PART II)****
470 '************************************
480 T=4.6:RESTORE 590
490 FOR I=1 TO 137:READ A,B
500 SOUND 1,A,B*T,10
510 SOUND 2,A-1,B*T,10
520 SOUND 4,A+1,B*T,10
530 NEXT I
540 RESTORE 590:FOR J=1 TO 137:READ A,B
550 SOUND 1,A,B*T,10
560 SOUND 2,A-1,B*T,10
570 SOUND 4,A+1,B*T,10
580 NEXT J
590 DATA 169,4,284,4,338,4,169,4,284,4
600 DATA 338,4,169,4,284,4,338,4,169,4
610 DATA 284,4,338,4,190,4,284,4,338,4
620 DATA 213,4,284,4,338,4,213,4,319,4
630 DATA 379,4,225,4,319,4,379,4,225,4
640 DATA 319,4,379,4,225,4,319,4,379,4
650 DATA 239,4,319,4,379,4,225,4,319,4
660 DATA 379,4,127,4,190,4,225,4,127,4
670 DATA 190,4,225,4,127,4,190,4,225,4
680 DATA 127,4,190,4,225,4,113,4,190,4
690 DATA 225,4,127,4,190,4,225,4,127,4
700 DATA 169,4,213,4,142,4,169,4,213,4
710 DATA 142,4,169,4,213,4,142,4,169,4
720 DATA 213,4,127,4,169,4,213,4,113,4
730 DATA 169,4,213,4,106,4,169,4,213,4
740 DATA 106,4,169,4,213,4,106,4,169,4
750 DATA 213,4,106,4,169,4,213,4,113,4
760 DATA 169,4,213,4,119,4,169,4,213,4
770 DATA 127,4,213,4,253,4,127,4,213,4
780 DATA 253,4,127,4,213,4,253,4,127,4
790 DATA 213,4,253,4,142,4,213,4,253,4
800 DATA 159,4,213,4,253,4,169,4,213,4
810 DATA 253,4,169,4,213,4,253,4,169,4
820 DATA 213,4,253,4,169,4,225,4,319,4
830 DATA 159,4,225,4,319,4,190,4,225,4
840 DATA 319,4,213,4,284,4,338,4,213,4
850 DATA 284,4,338,4,213,4,284,4,338,4
860 DATA 213,16,1,8
870 '************************************
880 '>>>>> A AJOUTER DANS DE CAS DES
890 ' DEUX PARTIES A LA SUITE <<<<<<
900 '************************************
910 RESTORE 160:T=4.4
920 FOR K=1 TO 274:READ A,B
930 SOUND 1,A,B*T,10
940 SOUND 2,A-1,B*T,10
950 SOUND 4,A+1,B*T,10
960 NEXT K
970 '====================================
```

LA PUISSANCE DERRIERE VOTRE AMSTRAD



CRAYON OPTIQUE

Un ensemble sophistiqué pour vos graphismes. Il comprend une palette de couleurs. Tracé au point par point, choix des brosses, mélange de textes et création de sa propre police de caractères.
Il permet d'agrandir, de réduire vos dessins, de créer des cercles, des rectangles, des lignes, des courbes, d'y ajouter la couleur.
Et il y a aussi possibilité de stockage et de rechargement, de réglage du stylo optique et de copie d'écran sur imprimante.
Version cassette et version ROM.
Version cassette (Pour CPC 464 seulement) : 249 F.
Version ROM (Pour CPC 464 et CPC 6128) : 349 F.

SYNTHETISEUR DE PAROLE

Un synthétiseur de parole et un amplificateur stéréo puissant qui apporte une extraordinaire qualité au haut parleur interne de l'ordinateur.
L'utilisation est aisée et le vocabulaire pratiquement illimité.
Fourni avec des morceaux de textes et un utilitaire de transcription phonique pour faciliter l'utilisation.
Il comprend 2 haut parleurs de 10 cm de large, d'une grande qualité.
Version cassette et version ROM.
Version cassette (Pour CPC 464 seulement) : 349 F.
Version ROM (Pour CPC 464 et CPC 6128) : 490 F.

EXTENSION DE MEMOIRE 64K

Transforme votre CPC 464, 664 en un 6128 (excepté pour les ROMS) et lui donne 128K de mémoire.
L'extension 64K donne une configuration de RAM équivalente à celle du CPC 6128. Elle est accompagnée du logiciel RSX qui permet d'utiliser la mémoire pour stocker les pages-écrans, les fenêtres, les tableaux et les variables.
Elle permet l'utilisation du CPM plus, tel qu'il se présente sur le CPC 6128.
Il n'est pas nécessaire d'y ajouter une autre alimentation, pour CPC 464 et 664 : 599 F.

EXTENSION DE MEMOIRE 256K

Augmente la mémoire du 6128
Transforme votre CPC 464, 664 en un 6128 (excepté pour les ROMS) et lui donne 320K de mémoire.
L'extension 256K donne une configuration de mémoire équivalente à celle du CPC 6128 mais comporte 4 blocs supplémentaires de 64K.
Elle est accompagnée du logiciel RSX qui utilise la mémoire pour stocker les pages-écrans, les fenêtres, les tableaux et les variables. Les 250K peuvent stocker 16 pages-écrans de 16K.
Elle permet l'utilisation du CPM plus, tel qu'il se présente sur le CPC 6128.
Il n'est pas nécessaire d'y ajouter une autre alimentation, pour CPC 464, 664 et 6128 : 1199 F

DISQUE SILICONE 256K

256K de RAM disque beaucoup plus rapide que le drive habituel et de capacité plus importante.
Il peut être utilisé comme un 2e lecteur, ou comme un 3e lecteur sur un système à 2 lecteurs.
Il répond à toutes les commandes habituelles du disque Amstrad : chargement, sauvegarde, catalogue...
Les données peuvent être transférées à partir dun disque ou à partir de la RAM. Les programmes d'application peuvent ainsi avoir une vitesse d'utilisation beaucoup plus importante.
1199 F.

EN VENTE CHEZ :

18 BOURGES - SDTE, 210 av. Général de Gaulle. 48.65.11.52.
45 ORLEANS - AGB, 11, rue d'Illiers. 38.62.77.95.
59 VILLENEUVE D'ASCQ - MICROPUCE, 15, chaussée de l'Hôtel de Ville. 20.47.18.57.
75010 - GENERAL, 10, bd de Strasbourg. 42.06.50.50.
75011 - AMIE, 11, bd Voltaire. 43.57.48.20.
75011 - VISMO, 84, bd Beaumarchais. 43.38.60.00.
75015 - HYPER CB, 183, rue Saint-Charles. 45.58.23.68.
75017 - MICRO-PROGRAMMES-5, 82-84, bd des Batignolles. 42.93.24.58.
94300 MONTREUIL - ORDIVIDUEL, 20, rue de Montreuil. 43.28.22.06.

dk'tronics

MANUFACTURERS OF POWERFUL PERIPHERALS

REVENDEURS CONTACTEZ-NOUS :
MICRO-PROGRAMMES-5. Tél. 42.93.24.58

X-MEN

Vous serez DIABLO, l'un des X-Men aux pouvoirs surnaturels. Vous devrez guider notre pauvre ami dans une étrange caverne parsemée de pics très dangereux... Mais un monstre hante les lieux... Bien sûr, celui-ci ne fera que gêner notre héros. Diablo doit se téléporter afin de monter ou descendre les étages. Pour franchir un pic, la seule méthode est également la téléportation.

Le but du jeu est d'atteindre la grille sans se faire dévorer par le monstre, ni s'empaler sur les pics rocheux.

Commandes

• **Téléportation :**

↑ + <COPY> ou FIRE : vers le haut.

↓ + <COPY> ou FIRE : vers le bas.

← + <COPY> ou FIRE : vers la gauche.

→ + <COPY> ou FIRE : vers la droite.

• **Déplacements :**

← : à gauche.
→ : à droite.

Bernard Cocchi

```
2 REM**** COCCHI.bernard ****
3 REM**        presente        **
4 REM*                          *
5 REM*          X.MEN           *
6 REM**                        **
7 REM**** CPC-464.8/1985 ****
8 REM************************
9 GOSUB 9000:GOSUB 9010:GOTO 40
20 FOR i=1 TO 100:NEXT i:RETURN
40 CLS:MODE 1:GOSUB 7000
50 GOSUB 7096:q=2:w=18:x=39:y=18:om=1:al=1:
jb$=CHR$(248):vie=3:PEN 3:LOCATE x,y:PRINT
jb$:sc=0
51 LOCATE 11,21:PRINT"           ":LOCATE 24,21:
PRINT"          "
105 q$=CHR$(202):PEN 2:LOCATE q,w:PRINT" ":
q=q+1:LOCATE q,w:PRINT q$:PEN 3:LOCATE x,y:
PRINT jb$
106 GOTO 110
107 q$=CHR$(203):PEN 2:LOCATE q,w:PRINT" ":
q=q-1:LOCATE q,w:PRINT q$:PEN 3:LOCATE x,y:
PRINT jb$
108 GOTO 110
110 PEN 2:GOSUB 5000
111 IF INKEY(74)=0 OR INKEY(8)=0 AND (INKEY
(9)<>0 AND INKEY(76)<>0) THEN jb$=CHR$(250)
:GOSUB 1200:GOSUB 6000
112 IF (INKEY(0)=0 OR INKEY(72)=0) AND (INK
EY(76)=0 OR INKEY(9)=0) THEN jb$=CHR$(248):
GOSUB 1000
113 IF (INKEY(2)=0 OR INKEY(73)=0) AND (INK
EY(76)=0 OR INKEY(9)=0) THEN jb$=CHR$(248):
GOSUB 1010
114 IF (INKEY(75)=0 OR INKEY(1)=0) AND (INK
EY(76)<>0 OR INKEY(9)<>0) THEN jb$=CHR$(251
):GOSUB 1300 :GOSUB 6000
115 IF (INKEY(74)=0 OR INKEY(8)=0) AND (INK
EY(76)=0 OR INKEY(9)=0) THEN jb$=CHR$(250):
GOSUB 1400
116 IF (INKEY(75)=0 OR INKEY(1)=0) AND (INK
EY(76)=0 OR INKEY(9)=0) THEN jb$=CHR$(251):
GOSUB 1350
117 IF x<2 OR x>39 THEN GOSUB 7000:x=39:y=1
8:LOCATE x,y:PRINT jb$
190 PEN 2:GOSUB 6000
195 GOSUB 9500
196 IF om=1 OR om=3 OR om=5 THEN GOTO 105
197 IF om=2 OR om=4 OR om=6 THEN GOTO 107
500 IF vie<1 THEN GOSUB 9500
501 LOCATE x,y:PRINT" ":LOCATE q,w:PRINT" "
:GOSUB 7096:x=39:y=18:q=2:w=18:PEN 3:LOCATE
 x,y:PRINT jb$:om=1:al=1
```

```
600 RETURN
700 READ p,d
701 IF p<>-1 THEN SOUND 2,p,d/3 ELSE RETURN

702 GOTO 700
703 DATA 638,60,478,85,0,5,478,25,0,5
704 DATA 478,60,379,60,426,90,478,30,426,60
705 DATA 379,60,478,85,0,5,478,30,379,60,31
9,60
706 DATA 284,175,0,5,284,60,319,90,379,25,0
707 DATA 5,379,60,478,60,426,90,478,30,426,
60
708 DATA 379,60,478,90,568,25,0,5,568,60
709 DATA 638,60,478,120,-1,-1
720 RESTORE 721
721 DATA 40,47,56,40,47,56,0,71,0
722 DATA 36,45,50,36,45,50,0,67,0
723 DATA 40,47,56,40,47,56,0
724 DATA 56,45,42,40,38
725 FOR t=1 TO 30
726 READ a
727 SOUND 1,a,12
728 NEXT
729 RETURN
730 c=0:FOR i=1 TO 100:c=c+14:SOUND 1,c,1:N
EXT i:RETURN
731 FOR i=70 TO 100:SOUND 1,i,1:NEXT i:RETU
RN
1000 IF y=18 AND x=3 OR y=18 AND x=4 THEN L
OCATE q,w:PRINT" ":om=2:al=2:sc=sc+10:q=39:
w=15:GOSUB 2000
1001 IF y=15 AND x=37 OR y=15 AND x=38 THEN
 LOCATE q,w:PRINT" ":om=3:al=3:sc=sc+10:q=2
:w=12:GOSUB 2000
1002 IF y=12 AND x=3 OR y=12 AND x=4 THEN L
OCATE q,w:PRINT" ":om=4:al=4:sc=sc+10:q=39:
w=9:GOSUB 2000
1003 IF y=9 AND x=37 OR y=9 AND x=38 THEN L
OCATE q,w:PRINT" ":om=5:al=5:sc=sc+10:q=2:w
=6:GOSUB 2000
1004 IF y=6 AND x=3 OR y=6 AND x=4 THEN LOC
ATE q,w:PRINT" ":om=6:al=6:sc=sc+10:q=36:w=
3:GOSUB 2000
1009 RETURN
1010 IF y=3 AND x=3 OR y=3 AND x=4 THEN LOC
ATE q,w:PRINT" ":om=5:al=5:sc=sc-9:q=39:w=6
:GOSUB 2010
1011 IF y=6 AND x=37 OR y=6 AND x=38 THEN L
OCATE q,w:PRINT" ":om=4:al=4:sc=sc-9:q=39:w
=9:GOSUB 2010
1012 IF y=9 AND x=3 OR y=9 AND x=4 THEN LOC
ATE q,w:PRINT" ":om=3:al=3:sc=sc-9:q=2:w=12
:GOSUB 2010
1013 IF y=12 AND x=37 OR y=12 AND x=38 THEN
 LOCATE q,w:PRINT" ":om=2:al=2:sc=sc-9:q=39
:w=15:GOSUB 2010
1014 IF y=15 AND x=3 OR y=15 AND x=4 THEN L
OCATE q,w:PRINT" ":om=1:al=1:sc=sc-9:q=2:w=
18:GOSUB 2010
1019 RETURN
1200 IF x>2 AND x<=39 THEN GOSUB 2020
1201 GOSUB 4800
1202 RETURN
1300 IF x>=2 AND x<39 THEN GOSUB 2030
1301 GOSUB 4800
1302 RETURN
1350 IF x>1 AND x<=34 THEN GOSUB 3010
1351 IF x>34 THEN GOSUB 3030
1352 GOSUB 4800
1353 RETURN
1400 IF x>=7 AND x<=39 THEN GOSUB 3000
1401 IF x<7 THEN GOSUB 3020
1402 GOSUB 4800
1403 RETURN
2000 GOSUB 5000:SOUND 1,300,1:PEN 2:LOCATE
x,y:PRINT tb$:LOCATE x,y-1:PRINT th$:GOSUB
20:LOCATE x,y:PRINT" ":LOCATE x,y-1:PRINT"
":y=y-3:GOSUB 20:SOUND 1,301,1:LOCATE x,y:P
RINT tb$
2001 GOSUB 20:LOCATE x,y-1:PRINT th$:GOSUB
20:LOCATE x,y-1:PRINT" ":PEN 2:LOCATE x,y:P
EN 3:PRINT jb$:RETURN
2010 GOSUB 5000:SOUND 1,300,1:PEN 2:LOCATE
x,y:PRINT tb$:LOCATE x,y-1:PRINT th$:GOSUB
20:LOCATE x,y:PRINT" ":LOCATE x,y-1:PRINT"
":y=y+3:GOSUB 20:SOUND 1,301,1:LOCATE x,y:P
RINT tb$
2011 GOSUB 20:LOCATE x,y-1:PRINT th$:GOSUB
20:LOCATE x,y-1:PRINT" ":PEN 3:LOCATE x,y:P
EN 3:PRINT jb$:RETURN
2020 PEN 3:LOCATE x,y:PRINT" ":x=x-1:SOUND
1,478,1:LOCATE x,y:PRINT jb$:RETURN
2030 PEN 3:LOCATE x,y:PRINT" ":x=x+1:SOUND
1,478,1:LOCATE x,y:PRINT jb$:RETURN
3000 PEN 2:SOUND 1,450,1:LOCATE x,y:PRINT t
b$:LOCATE x,y-1:PRINT th$:GOSUB 20:LOCATE x
,y:PRINT" ":LOCATE x,y-1:PRINT" ":x=x-5:SOU
ND 1,500,1:LOCATE x,y:PRINT tb$:LOCATE x,y-
1:PRINT th$:GOSUB 20:LOCATE x,y-1:PRINT" ":
PEN 3:LOCATE x,y:PRINT jb$
3001 RETURN
3010 PEN 2:SOUND 1,450,1:LOCATE x,y:PRINT t
b$:LOCATE x,y-1:PRINT th$:GOSUB 20:LOCATE x
,y:PRINT" ":LOCATE x,y-1:PRINT" ":x=x+5:SOU
ND 1,500,1:LOCATE x,y:PRINT tb$:LOCATE x,y-
1:PRINT th$:GOSUB 20:LOCATE x,y-1:PRINT" ":
PEN 3:LOCATE x,y:PRINT jb$
3011 RETURN
3020 PEN 2:SOUND 1,450,1:LOCATE x,y:PRINT t
b$:LOCATE x,y-1:PRINT th$:GOSUB 20:LOCATE x
,y:PRINT" ":LOCATE x,y-1:PRINT" ":x=2:SOUND
 1,500,1:LOCATE x,y:PRINT tb$:LOCATE x,y-1:
PRINT th$:GOSUB 20:LOCATE x,y-1:PRINT" ":PE
N 3:LOCATE x,y:PRINT jb$
```

```
3021 RETURN
3030 PEN 2:SOUND 1,450,1:LOCATE x,y:PRINT t
b$:LOCATE x,y-1:PRINT th$:GOSUB 20:LOCATE x
,y:PRINT" ":LOCATE x,y-1:PRINT" ":x=39:SOUN
D 1,500,1:LOCATE x,y:PRINT tb$:LOCATE x,y-1
:PRINT th$:GOSUB 20:LOCATE x,y-1:PRINT" ":P
EN 3:LOCATE x,y:PRINT jb$
3031 RETURN
3500 IF x=15 THEN GOSUB 731:vie=vie-1:GOSUB
 500
3501 IF x=28 THEN GOSUB 731:vie=vie-1:GOSUB
 500
3599 RETURN
3600 IF q=2 THEN LOCATE q,w:PRINT" ":q=39:L
OCATE q,w:PRINT q$
3601 IF q=16 THEN LOCATE q,w:PRINT" ":q=14:
LOCATE q,w:PRINT q$
3602 IF q=29 THEN LOCATE q,w:PRINT" ":q=27:
LOCATE q,w:PRINT q$
3610 IF q=x THEN vie=vie-1:GOSUB 730:GOSUB
500
3699 RETURN
3700 IF x=9 THEN GOSUB 731:vie=vie-1:GOSUB
500
3701 IF x=23 THEN GOSUB 731:vie=vie-1:GOSUB
 500
3702 IF x=32 THEN GOSUB 731:vie=vie-1:GOSUB
 500
3799 RETURN
3800 IF q=39 THEN LOCATE q,w:PRINT" ":q=2:L
OCATE q,w:PRINT q$
3801 IF q=8 THEN LOCATE q,w:PRINT" ":q=10:L
OCATE q,w:PRINT q$
3802 IF q=22 THEN LOCATE q,w:PRINT" ":q=24:
LOCATE q,w:PRINT q$
3803 IF q=31 THEN LOCATE q,w:PRINT" ":q=33:
LOCATE q,w:PRINT q$
3810 IF q=x THEN vie=vie-1:GOSUB 730:GOSUB
500
3899 RETURN
3900 IF x=19 THEN GOSUB 731:vie=vie-1:GOSUB
 500
3999 RETURN
4000 IF q=2 THEN LOCATE q,w:PRINT" ":q=39:L
OCATE q,w:PRINT q$
4001 IF q=20 THEN LOCATE q,w:PRINT" ":q=18:
LOCATE q,w:PRINT q$
4010 IF q=x THEN vie=vie-1:GOSUB 730:GOSUB
500
4099 RETURN
4100 IF x=13 THEN GOSUB 731:vie=vie-1:GOSUB
 500
4101 IF x=26 THEN GOSUB 731:vie=vie-1:GOSUB
 500
4199 RETURN
4200 IF q=39 THEN LOCATE q,w:PRINT" ":q=2:L
OCATE q,w:PRINT q$
4201 IF q=12 THEN LOCATE q,w:PRINT" ":q=14:
LOCATE q,w:PRINT q$
4202 IF q=25 THEN LOCATE q,w:PRINT" ":q=27:
LOCATE q,w:PRINT q$
4210 IF q=x THEN vie=vie-1:GOSUB 730:GOSUB
500
4299 RETURN
4300 IF x=8 THEN GOSUB 731:vie=vie-1:GOSUB
500
4301 IF x=17 THEN GOSUB 731:vie=vie-1:GOSUB
 500
4302 IF x=29 THEN GOSUB 731:vie=vie-1:GOSUB
 500
4303 IF x>36 AND al=6 THEN sc=sc+100:GOSUB
720:LOCATE 37,3:PRINT"   ";:om=1:al=1:LOCAT
E q,w:PRINT " ":GOSUB 5000:GOSUB 7096:x=39:
y=18:LOCATE x,y:PRINT jb$:PEN 2:q=2:w=18:LO
CATE q,w:PRINT q$
4399 RETURN
4400 IF q=2 THEN LOCATE q,w:PRINT" ":q=36:L
OCATE q,w:PRINT q$
4401 IF q=9 THEN LOCATE q,w:PRINT" ":q=7:LO
CATE q,w:PRINT q$
4402 IF q=18 THEN LOCATE q,w:PRINT" ":q=16:
LOCATE q,w:PRINT q$
4403 IF q=30 THEN LOCATE q,w:PRINT" ":q=28:
LOCATE q,w:PRINT q$
4410 IF q=x THEN vie=vie-1:GOSUB 730:GOSUB
500
4499 RETURN
4500 IF x=11 THEN GOSUB 731:vie=vie-1:GOSUB
 500
4599 RETURN
4600 IF q=39 THEN LOCATE q,w:PRINT" ":q=2:L
OCATE q,w:PRINT q$
4601 IF q=10 THEN LOCATE q,w:PRINT" ":q=12:
LOCATE q,w:PRINT q$
4602 IF q=x THEN vie=vie-1:GOSUB 730:GOSUB
500
4699 RETURN
4800 IF q=x THEN vie=vie-1:GOSUB 730:GOSUB
500
4801 RETURN
5000 IF al=1 THEN GOSUB 4600
5001 IF al=2 THEN GOSUB 3600
5002 IF al=3 THEN GOSUB 3800
5003 IF al=4 THEN GOSUB 4000
5004 IF al=5 THEN GOSUB 4200
5005 IF al=6 THEN GOSUB 4400
5999 RETURN
6000 IF om=1 THEN GOSUB 4500
6001 IF om=2 THEN GOSUB 3500
6002 IF om=3 THEN GOSUB 3700
6003 IF om=4 THEN GOSUB 3900
6004 IF om=5 THEN GOSUB 4100
6005 IF om=6 THEN GOSUB 4300
6999 RETURN
```

```
7000 REM************
7001 REM*  decor 1 *
7002 REM************
7003 INK 0,0:INK 1,0:BORDER 0:PAPER 0:INK 2
,0:INK 3,26:x=39:y=18 :PEN 3:LOCATE 1,21:PR
INT"ATTENDEZ!!!"
7004 GOSUB 7005:GOTO 7050
7005 SYMBOL AFTER 32:SYMBOL 144,4,4,255,32,
32,255,4,4
7006 RETURN
7010 LOCATE q,w:PEN 1:PRINT CHR$(143)CHR$(1
3):LOCATE q,w:PEN 2:PRINT CHR$(22)CHR$(1)CH
R$(144)CHR$(13):PEN 3:LOCATE q,w:PRINT CHR$
(32)CHR$(22)CHR$(0):RETURN
7050 FOR q=1 TO 40:FOR w= 1 TO 20
7055 GOSUB 7010 :NEXT w:NEXT q
7060 a$="
    "
7061 LOCATE 2,2:PRINT a$
7062 LOCATE 2,3:PRINT a$
7063 LOCATE 2,5:PRINT a$
7064 LOCATE 2,6:PRINT a$
7065 LOCATE 2,8:PRINT a$
7066 LOCATE 2,9:PRINT a$
7067 LOCATE 2,11:PRINT a$
7068 LOCATE 2,12:PRINT a$
7069 LOCATE 2,14:PRINT a$
7070 LOCATE 2,15:PRINT a$
7071 LOCATE 2,17:PRINT a$
7072 LOCATE 2,18:PRINT a$
7096 q$=CHR$(143):th$=CHR$(208):tb$=CHR$(20
9)
7099 LOCATE 3,4:PEN 3:PRINT q$;:PRINT q$
7100 LOCATE 37,7:PEN 3:PRINT q$;:PRINT q$
7101 LOCATE 3,10:PEN 3:PRINT q$;:PRINT q$
7102 LOCATE 37,13:PEN 3:PRINT q$;:PRINT q$
7103 LOCATE 3,16:PEN 3:PRINT q$;:PRINT q$
7104 x=576:ORIGIN x,384:DRAW 0,-32,1:FOR i=
1 TO 5:x=x+8:ORIGIN x,384:DRAW 0,-32,1:NEXT
 i
7105 x=384:FOR i=1 TO 3:x=x-8:ORIGIN 576,x:
DRAW 46,0,1:NEXT i
7106 GOSUB 7500
7107 w$=CHR$(200):e$=CHR$(201)
7108 PEN 1:LOCATE 8,2:PRINT w$:LOCATE 8,3:P
RINT e$
7109 LOCATE 17,2:PRINT w$:LOCATE 17,3:PRINT
 e$
7110 LOCATE 29,2:PRINT w$:LOCATE 29,3:PRINT
 e$
7111 LOCATE 13,5:PRINT w$:LOCATE 13,6:PRINT
 e$
7112 LOCATE 26,5:PRINT w$:LOCATE 26,6:PRINT
 e$
7113 LOCATE 19,8:PRINT w$:LOCATE 19,9:PRINT
 e$
7114 LOCATE 9,11:PRINT w$:LOCATE 9,12:PRINT
 e$
7115 LOCATE 23,11:PRINT w$:LOCATE 23,12:PRI
NT e$
7116 LOCATE 32,11:PRINT w$:LOCATE 32,12:PRI
NT e$
7117 LOCATE 15,14:PRINT w$:LOCATE 15,15:PRI
NT e$
7118 LOCATE 28,14:PRINT w$:LOCATE 28,15:PRI
NT e$
7119 LOCATE 11,17:PRINT w$:LOCATE 11,18:PRI
NT e$
7120 LOCATE 1,21:PRINT"                  ":INK
 0,0:INK 1,6:INK 2,24:INK 3,26
7500 REM************
7501 REM* decor 2  *
7502 REM************
7505 SYMBOL AFTER 200
7506 SYMBOL 200,255,126,118,38,4,4,0,0
7507 SYMBOL 201,0,0,2,34,55,63,127,255
7508 SYMBOL 202,126,247,255,255,240,255,255
,126
7509 SYMBOL 203,126,223,255,255,15,255,255,
126
7514 SYMBOL 208,16,16,24,28,63,127,254,126
7515 SYMBOL 209,60,60,24,8,8,8,8,8
7600 RETURN
8000 REM********************************
8001 REM* presentation & regles        *
8002 REM********************************
8003 INK 1,6
8004 ORIGIN 50,50:FOR i=50 TO 250:ORIGIN i,
i:DRAW 20,0,1:SOUND 1,i,1:NEXT i
8005 p=50:o=250:ORIGIN 50,250:FOR i=1 TO 20
0:p=p+1:o=o-1:ORIGIN p,o:DRAW 20,0,1:SOUND
1,i,1:NEXT i
8006 FOR i=50 TO 60:ORIGIN 280,i:DRAW 6,0,1
:SOUND 1,i,1:NEXT i
8007 FOR i=50 TO 110:ORIGIN 295,i:DRAW 20,0
,1:SOUND 1,i,1:NEXT i
8008 p=295:o=110:ORIGIN 295,110:FOR i=1 TO
30:p=p+1:o=o-1:ORIGIN p,o:DRAW 20,0,1:SOUND
 1,i,1:NEXT i
8009 ORIGIN 225,80:FOR i=80 TO 110:ORIGIN i
+244,i:DRAW 20,0,1:SOUND 1,i,1:NEXT i
8010 b=110:FOR i=1 TO 60:b=b-1:ORIGIN 354,b
:DRAW 20,0,1:SOUND 1,i,1:NEXT i
8011 FOR i=50 TO 110:ORIGIN 382,i:DRAW 20,0
,1:SOUND 1,i,1:NEXT i
8012 FOR i=95 TO 110:ORIGIN 402,i:DRAW 20,0
,1:SOUND 1,i,1:NEXT i
8013 FOR i=74 TO 86:ORIGIN 402,i:DRAW 10,0,
1:SOUND 1,i,1:NEXT i
8014 FOR i=50 TO 65:ORIGIN 402,i:DRAW 20,0,
1:SOUND 1,i,1:NEXT i
8015 FOR i=50 TO 110:ORIGIN 430,i:DRAW 20,0
,1:SOUND 1,i,1:NEXT i
8016 p=430:o=110:ORIGIN 430,110:FOR i=1 TO
```

```
60:p=p+1:o=o-1:ORIGIN p,o:DRAW 20,0,1:SOUND
 1,i,1:NEXT i
8017 FOR i=50 TO 110:ORIGIN 490,i:DRAW 20,0
,1:SOUND 1,i,1:NEXT i:RETURN
8018 CLS:INK 0,0:INK 1,6:INK 2,2:FOR i=40 T
O 260:ORIGIN 30,i:DRAW 10,0,2:SOUND 1,i,1:N
EXT i
8019 FOR i=30 TO 520:ORIGIN i,270:DRAW 0,-1
0,2:SOUND 1,i,1:NEXT i
8020 b=272:FOR i=1 TO 232:b=b-1:ORIGIN 520,
b:DRAW 10,0,2:SOUND 1,i,1:NEXT i
8025 o=532:FOR i=1 TO 502:o=o-1:ORIGIN o,40
:DRAW 0,-10,2:SOUND 1,i,1:NEXT i:RETURN
9000 MODE 1:BORDER 0:INK 0,0:PAPER 0:GOSUB
8018:LOCATE 11,12:PEN 1:SOUND 1,478,1:PRINT
"BERNARD COCCHI":LOCATE 14,15:SOUND 1,90,1:
PRINT"presente":FOR i=1 TO 2000:NEXT i:LOCA
TE 11,12:PRINT"                  ":LOCATE
14,15:PRINT"
9001 INK 2,26,24:GOSUB 8000:FOR i=1 TO 3000
:NEXT i:GOTO 9002
9002 INK 3,18,0:LOCATE 34,24:PEN 3:SOUND 1,
400,3:PRINT"<ENTER>":INK 2,24:FOR i=30 TO 4
0:ORIGIN 520,i:DRAW 10,0,2:NEXT i
9003 IF INKEY(18)=0 THEN RETURN
9004 GOTO 9003
9010 INK 0,0:PAPER 0:BORDER 0:MODE 1:CLS:IN
K 1,26:INK 2,6:INK 3,18
9011 LOCATE 1,2:PEN 1:PRINT"Les regles (Oui
/Non)?"
9012 IF INKEY(34)=0 THEN 9015
9013 IF INKEY(46)=0 THEN RETURN
9014 GOTO 9012
9015 CLS:PEN 1:LOCATE 1,1:PRINT"Vous etes";
:PEN 2:PRINT" DIABLO ";:PEN 1:PRINT"l'un de
s";:PEN 3:PRINT" X.MEN";:PEN 1:PRINT"."
9016 LOCATE 1,3:PRINT"Vous devez guider not
re pauvre ami dans"
9017 LOCATE 1,5:PRINT"une etrange caverne p
arsemmee de pics "
9018 LOCATE 1,7:PRINT"tres dangereux."
9019 LOCATE 1,9:PRINT"Il y a,dans cette cav
erne un monstre."
9020 LOCATE 1,11:PRINT"Celui ci ne feras qu
e gener notre"
9021 LOCATE 1,13:PRINT"heros."
9022 LOCATE 1,15:PRINT"DIABLO doit se telep
orter afin de monter"
9023 LOCATE 1,17:PRINT"ou descendre les eta
ges."
9024 LOCATE 1,19:PRINT"Il doit aussi se tel
eporter pour fran-"
9025 LOCATE 1,21:PRINT"chir un pic."
9026 LOCATE 1,23:PRINT"Le but est d'atteind
re la grille."
9032 LOCATE 33,25:PEN 2:PRINT"<ENTER>";
9033 IF INKEY(18)=0 THEN 9035
9034 GOTO 9033
9035 CLS:LOCATE 16,2:PEN 3:PRINT"TOUCHES"
9036 PEN 3:LOCATE 1,4:PRINT"Teleportation:"
9037 PEN 2:LOCATE 1,6:PRINT CHR$(240);:PEN
1:PRINT" + ";:PEN 2:PRINT"COPY ";:PEN 1:PRI
NT"ou";:PEN 2:PRINT" FIRE ";:PEN 1:PRINT"Ve
rs le haut"
9038 PEN 2:LOCATE 1,8:PRINT CHR$(241);:PEN
1:PRINT" + ";:PEN 2:PRINT"COPY ";:PEN 1:PRI
NT"ou";:PEN 2:PRINT" FIRE ";:PEN 1:PRINT"Ve
rs le bas"
9039 PEN 2:LOCATE 1,10:PRINT CHR$(242);:PEN
 1:PRINT" + ";:PEN 2:PRINT"COPY ";:PEN 1:PR
INT"ou";:PEN 2:PRINT" FIRE ";:PEN 1:PRINT"V
ers la gauche"
9040 PEN 2:LOCATE 1,12:PRINT CHR$(243);:PEN
 1:PRINT" + ";:PEN 2:PRINT"COPY ";:PEN 1:PR
INT"ou";:PEN 2:PRINT" FIRE ";:PEN 1:PRINT"V
ers la droite"
9041 PEN 3:LOCATE 1,14:PRINT"DEPLACEMENT:"
9042 PEN 2:LOCATE 1,16:PRINT CHR$(242);:PEN
 1:PRINT" Vers la gauche"
9043 PEN 2:LOCATE 1,18:PRINT CHR$(243);:PEN
 1:PRINT" Vers la droite"
9044 PEN 1:LOCATE 33,24:PRINT"<ENTER>";
9045 IF INKEY(18)=0 THEN 9050
9046 GOTO 9045
9050 CLS:PEN 3:LOCATE 1,1:PRINT"UN PETIT TR
UC:":PEN 2:LOCATE 1,3:PRINT"Pour echapper a
u monstre vous devez vous":PRINT"placer dan
s le coin oppose a celui d'ou ":PRINT"part
le monstre.":PEN 1:LOCATE 33,24:PRINT"<ENTE
R>"
9051 IF INKEY(18)=0 THEN RETURN
9052 GOTO 9051
9500 IF vie=3 THEN LOCATE 1,21:PEN 3:FOR i=
1 TO 3:PRINT CHR$(248);:NEXT i
9501 IF vie=2 THEN LOCATE 1,21:PEN 3:FOR i=
1 TO 2:PRINT CHR$(248);:NEXT i:PRINT" "
9502 IF vie=1 THEN LOCATE 1,21:PEN 3:PRINT
CHR$(248);:PRINT" "
9503 IF vie<1 THEN LOCATE 1,21:PRINT" ":PEN
 3
9504 IF sc>rd AND vie<1 THEN rd=sc:sc=0
9505 IF vie<1 THEN LOCATE q,w:PRINT" ":PEN
3:GOSUB 9700
9506 LOCATE 5,21:PEN 2:PRINT"SCORE:";sc
9507 LOCATE 17,21:PEN 2:PRINT"RECORD:";rd
9600 RETURN
9700 RESTORE 703:GOSUB 700:LOCATE q,w:PRINT
" ":LOCATE 1,23:PRINT"ON REJOUE (Oui/Non)?"
9701 IF INKEY(34)=0 THEN LOCATE 1,23:PRINT"
                                        ":GOT
O 50
9702 IF INKEY(46)=0 THEN END
9703 GOTO 9701
9999 RETURN
```

GENERAL®
le temple d'Amstrad

l'ordinateur familial Amstrad CPC 464

TARIF GENERAL CPC 464
avec écran monochrome

2690F

A CREDIT CETELEM
590F au comptant
+ 12 mensualités de **201,30F**
TEG : 24,35 % - Coût total du crédit
avec assurance : 315,60F

TARIF GENERAL CPC 464
avec écran couleur

3990F

A CREDIT CETELEM
790F au comptant
+ 18 mensualités de **216,90F**
TEG : 24,35 % - Coût total du crédit
avec assurance : 704,20F

LES CONDITIONS GENERAL
Garantie :
1 an, pièces et main d'œuvre



AMSTRAD CPC 464
l'ordinateur familial de pointe
Le CPC 464 est évidemment beaucoup plus qu'un système de jeux vidéos sophistiqué. Avec les graphiques haute résolution et son écran 80 colonnes ajouté à un système de conception d'écran performant, le CPC 464 est un micro-ordinateur pas cher qui fournit à l'utilisateur TOUT ce qui est nécessaire immédiatement avec des applications pour toute la famille, depuis les jeux jusqu'aux comptes et à la gestion de budget.

Les débutants n'ont rien à craindre avec l'ordinateur CPC 464 : il est fourni avec une cassette d'accueil pour s'habituer à l'ordinateur et ses capacités, et un manuel d'utilisation qui contient une section spéciale pour les novices et une introduction en profondeur sur l'essentiel de la machine et des logiciels spécifiques à ce micro-ordinateur.

Les utilisateurs avertis apprécieront vite les capacités de croissance du système : en particulier, l'interface d'imprimante incorporée ; le système de disquette économique qui comprend à la fois CP/M (et donne ainsi accès à plus de 3000 programmes courants) et le langage LOGO (célèbre aux Etats-Unis pour les programmes éducatifs et arrivant maintenant en France et en Angleterre) ; et le potentiel quasi universel d'un bus Z80 complet avec support pour des cartouches ROM.

Processeur Z80 : Le plus utilisé des microprocesseurs de l'informatique familiale ayant le catalogue de logiciels le plus étendu — d'autant plus que le CPC 464 offre CP/M comme système d'exploitation en option.

64K de RAM : Le CPC 464 possède 64K de mémoire vive, avec plus de 42K réellement utilisables grâce à la technique de superposition du ROM. La grande taille de cette mémoire vive RAM donne une indication de la sophistication et de la complexité possibles au stade de la programmation.

Graphics : Le CPC 464 comporte 3 modes d'écran différents, y compris 80 colonnes pour les textes, une palette de 27 couleurs et une résolution maximum de 640 x 200 pixels.

Clavier : un "vrai" clavier de 74 touches de couleurs de type "QWERTY", avec une touche d'entrée largement dimensionnée. Les touches curseurs sont bien placées et il y a un pavé numérique pour la saisie rapide de données chiffrées.

Lecteur de cassettes incorporé : Cette mémoire de masse est disponible d'origine avec le lecteur intégré du CPC 464. Il permet de retrouver et de sauvegarder les programmes et les données sans avoir les inconvénients des autres systèmes où les réglages sont ardus et source d'erreur. La vitesse de sauvegarde est programmable entre 1K baud et 2K baud (grande vitesse) et la détermination de la vitesse est décidée par les logiciels.

Basic : Un Basic standard, écrit en Angleterre, est utilisé avec le CPC 464. Vous verrez qu'il est plus rapide et performant que les autres Basic que vous connaissez, avec plein de commandes pour les graphiques, le son et la gestion des entrées-sorties.

Jeu de caractères étendu : un jeu complet de caractères 8-bits comprenant des symboles et des éléments graphiques est accessible au clavier et avec la fonction CHR$(n).

Touches programmables : jusqu'à 32 touches peuvent être définies par l'utilisateur du CPC 464, chacune pouvant avoir 32 caractères.

Fenêtres : on peut sélectionner un maximum de 8 fenêtres de texte, où il est possible d'écrire des caractères, ainsi qu'une fenêtre pourles graphiques.

Son : les capacités sonores du CPC 464 comprennent 3 voies de 7 octaves. Chacune des trois voies peut être ajustée en ton et en amplitude et elles sont transmises, à gauche, à droite et au centre, pour la prise de son stéréo. Le niveau sonore du haut parleur incorporé est variable et mixé en sortie.

Sortie d'imprimante : une sortie d'imprimante parallèle de type Centronics existe d'origine, le signal "Busy" étant utilisé comme signal de reconnaissance.

Possibilités d'extension : plusieurs cartes d'extension sont disponibles pour l'utilisation de certains logiciels.

Extension des ROM : tous les ROM résident dans les 16K supérieurs de la mémoire et il est possible d'ajouter jusqu'à 240 ROM de 16K chacun.

A tout acheteur d'un ensemble
CPC AMSTRAD
CADEAU !
4 LOGICIELS : DECATHLON + BEACH HEAD + JET SET WILLY + SABRE WULF sur cassette ou disquette
+ 1 JOYSTICK QUICKSHOOT



En cas de rupture de stock sur les logiciels ci-dessus, remplacement par ceux de notre choix.

AMSTRAD

CARACTERISTIQUES TECHNIQUES

PROCESSEURS:
Z80A .
64K de mémoire vive RAM (plus de 42K pour l'utilisateur)
32K de mémoire ROM avec BASIC et système d'exploitation résidant
6845 contrôleur d'écran
GI processeur générateur de son AY-3 8912-3 voix, 7 octaves
8255 interface parallèle entrée-sortie pour le processeur de son GI

CARACTERISTIQUES D'AFFICHAGE:

	Mode Normal	Mode Haute rés.	Mode Multicol.
Nombre de de coul.	4 sur 27	2 sur 27	16 sur 27
Points Vertic.	200	200	200
Points Horiz.	320	640	160
Nbre car.	40	80	20

CLAVIER:
74 Touches — type qwerty, pavé numérique, curseurs et curseur de copie, grande enter, shift, caps lock, tab, escape, delete, clear, control.

LECTEUR DE CASSETTE:
Vitesse d'enregistrement au choix – 1K baud ou 2K baud, vitesse de lecture déterminée par le logiciel. Verrouillage. Interruption de moteur contrôlée par le logiciel.

EXPANSIONS:
Lecteur de disquette compact avec CP/M et le langage LOGO.
Imprimante compatible Centronics
Manette(s) de jeux.
Extensions ROM
Extensions RAM jusqu'à 8160K.

PRISES EXTERNES:
Connecteurs PCB pour expansion multiple et parallèle Centronics.
Prise à 9 trous pour manette
Prise à 6 trous pour — RVB et sync
— vidéo composite
— luminance et sync

Prise 3,5mm pour son stéréo
Prise 5mm pour alimentation du CPC 464 (seulement à partir du moniteur)

DIMENSIONS (mm):

	larg.	haut.	prof.
Clavier	580	70	170
CTM640	375	340	365
GT64	305	315	335
Manette	90	170	100
Modulateur	120	70	170

POIDS (kg):

Clavier	2,4
CTM640	10,6
GT64	6,3
Manette	0,3
Modulateur	1,4

ALIMENTATION:
Système d'affichage: 240V AC 50Hz
(clavier et lecteur alimentés à partir de l'écran)

GENERAL®

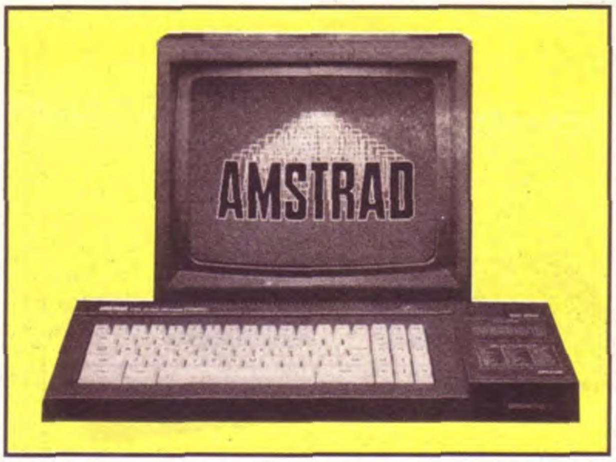
le temple d'Amstrad

l'ordinateur personnel Amstrad CPC 6128

TARIF GENERAL CPC 6128
avec écran monochrome

3990 F

A CREDIT CETELEM
790 F au comptant
+ 18 mensualités de **214,60 F**
TEG : 22,90 % - Coût total du crédit
avec assurance : 454 F



TARIF GENERAL CPC 6128
avec écran couleur

5290 F

A CREDIT CETELEM
1090 F au comptant
+ 24 mensualités de **223,20 F**
TEG : 22,90 % - Coût total du crédit
avec assurance : 1159 F

Le CPC 6128 est impressionnant
Avec l'unité de disquette intégrée, le chargement et la sauvegarde des programmes est devenue 50 fois plus rapide qu'avec une cassette. L'efficacité est aussi améliorée. Il y a non seulement une grande fiabilité des données mais aussi la possibilité de vérifier le bon déroulement des sauvegardes.
Des copies peuvent être effectuées en quelques secondes, ce qui prendrait 30 minutes avec un lecteur de cassettes. L'accès à un programme particulier est immédiat, avec une cassette vous devez parcourir toute la bande pour trouver le programme désiré.
De plus, le 6128 est équipé du CP/M Plus, la dernière version du système le plus répandu pour les micro-ordinateurs 8 bits. Maintenant, sans rien ajouter, vous pouvez avoir accès à un bien plus grand nombre d'applications que sur cassette. Vous pouvez même utiliser des programmes dépassant la mémoire vive disponible. Le 6128 utilise le BASIC qui est la note dominante de tous nos ordinateurs, comme sur le CPC664, le Basic a été amélioré par l'inclusion du remplissage rapide d'une zone et le tracé de lignes en pointillés et vous permet aussi de lire le code de caractères affichés à l'écran ainsi que de contrôler les erreurs de lecture sur disquette et les conditions d'interruption.

LES GRAPHIQUES
Les programmes traitant de sons et de graphismes sont particulièrement bien pourvus. Il existe trois modes d'écran offrant la couleur et la netteté exceptionnelle, les 16 couleurs choisies dans une palette de 27 sont idéales pour réaliser des jeux. Les autre modes offrent un écran texte de 40 colonnes avec 4 couleurs, idéal pour les applications éducatives et un écran texte de 80 colonnes avec 2 couleurs (parmi la palette de 27) pour les diagrammes de haute résolution et les histogrammes.

Avec un écran de 80 colonnes, le traitement de texte affiche les lignes comme elles seront imprimées.

LA MEMOIRE
Le CPC 6128 est fourni avec 128K de mémoire vive, avec plus de 41K de disponibles en Basic, quelque soit le mode d'affichage, ce qui permet l'utilisation de programmes sophistiqués.

Les 64K de RAM supplémentaires sont utiles pour certaines applications Basic qui font appel à des variables ou pour mémoriser des écrans entiers pour de rapides changements dans les jeux d'action.

PRINCIPALES CARACTERISTIQUES
Le clavier, classique de type QWERTY, avec pavé numérique et touches de déplacement.

Jeu de caractères étendu. Un jeu complet de caractères 8 bits comprenant des symboles et des éléments graphiques et un jeu complet de caractères internationaux sous CP/M Plus. Touches programmables. Toutes les touches sont redéfinissables par l'utilisateur, chacune pouvant avoir 120 caractères.

Fenêtres : 8 fenêtres de texte plus une fenêtre de graphisme. Son : 3 voix de 8 octaves. Chaque voix peut être ajustée en ton et en amplitude. Le niveau sonore du haut parleur incoporé varie. Port d'imprimante : imprimante parallèle 7 bits de type Centronics. Extensions : de nombreuses interfaces sont disponibles pourl'utilisation de certains logiciels.

Extension de la ROM. Toutes les routines de la ROM résident dans les 16K supérieurs de la mémoire. Il est possible d'ajouter 252 pages de 16K chacunes.

LE CPC 6128 EST EXTENSIBLE
Alors que d'autres fabricants d'ordinateurs familiaux offrent des options d'accessoires supplémentaires, nous les avons inclus dans le CPC 6128.

L'unité de disquette et le moniteur, les deux éléments les plus importants, sont intégrés dans le 6128. Et nous avons ajouté les interfaces les plus utiles. Si l'expérience des jeux et des graphiques que vous avez, est basée sur un téléviseur classique, la couleur de notre moniteur vous enchantera.

Nos produits additionnels en option sont tout aussi impressionnants. Vous pourrez améliorer vos jeux, révolutionner vos affaires et communiquer avec d'autres ordinateurs. Et tout cela pour un prix beaucoup plus compétitif que vous ne le pensez.

AMSOFT : le support des ordinateurs Amstrad
De la joie et de l'action, des couleurs formidables. Il existe déjà un choix de 3000 jeux disponibles, tous compatibles avec la famille AMSTRAD.

LES CONDITIONS GENERAL
Garantie :
1 an, pièces et main d'œuvre

A tout acheteur d'un ensemble CPC AMSTRAD
CADEAU !
4 LOGICIELS : DECATHLON + BEACH HEAD + JET SET WILLY + SABRE WULF sur cassette ou disquette
+ 1 JOYSTICK QUICKSHOOT



En cas de rupture de stock sur les logiciels ci-dessus, remplacement par ceux de notre choix.

Caracteristiques Techniques du CPC6128

EXTENSIONS:

Lecteur de disquette compact, type FD 1.
Imprimante de type Centronics.
Manette(s) de jeux.
Différents périphériques dont les extensions ROM.

PRISES EXTERNES:

Connecteurs PCB pour expansions multiples et parallèles Centronics.
Prise pour le 2 ème lecteur de disquette (avec le cordon DI-2)
Prise à 9 trous pour la manette
Prise à 6 trous pour RVD et sync, vidéo composite, luminance et sync
Prise à 5 trous pour le lecteur de cassette (avec le cordon CL-1)
Prise 3,5 mm pour le stéréo
Prise 5 mm d'alimentation du lecteur de disquette (12V)
Prise 5 mm d'alimentation du CPC664 par le moniteur (5V)

DIMENSIONS (mm):

	Larg	Haut	Prof.
Clavier	520	48	170
CTM644	375	340	365
GT65	305	315	335
Manette	90	170	100
Modulateur	120	70	170

POIDS (Kg):

Clavier	2.0
CTM664	10.6
GT65	6.3
Manette	0.3
Modulateur	1.4

CP/M suppose l'utilisation d'un écran 80 colonnes. L'aptitude du CPC6128 à présenter un texte en format 80 colonnes est indispensable dans la majorité des applications sous CP/M.

ALIMENTATION:

Système d'alimentation de l'écran: 220V AC 50 Hz (clavier et lecteur de disquette alimentés à partir de l'écran)

PROCESSEURS:

Z80A	Processeur fonctionnant à 4 MHz
128K	d'octets en RAM répartis en 2 blocs mémoire (plus de 41K pour l'utilisateur en BASIC, plus de 61k en zone de programme transitoire "TPA" disponibles sous CP/M Plus)
48K	de mémoire morte avec BASIC et système d'exploitation résidents.
6845	Contrôleur d'écran
AY-3-8912	Processeur générateur de son 3 voix, 8 octaves
8255	Interface parallèle entrée-sortie
7653	Contrôleur du lecteur de disquette

CARACTERISTIQUES D'AFFICHAGE:

Modes d'affichage	MODE 1	MODE 2	MODE 0
Nbre de couleurs	4 sur 27	2 sur 27	16 sur 27
Points verticaux	200	200	200
Points horizontaux	320	640	160
Caractères par ligne	40	80	20

CLAVIER:

74 touches, type QWERTY, pavé numérique, pavé curseur et de copie, grande touche ENTER, shift, CAPS LOCK, tape, escape, delete, clear et control.

MANIPULATION DE CASSETTES:

2 vitesses d'enregistrement au choix, 1K ou 2K baud, vitesse de lecture déterminée par le logiciel, verrouillage, interruption de moteur contrôlée par le logiciel.

Caractéristiques du lecteur de disquette:

Le lecteur de disquette est de format 3 pouces, conformément au standard Hitachi/Panasonic. Conçu pour un taux de séquence d'exécution de 12 mS et un temps fixé de 30 mS.
Le système est conçu pour un maximum de 2 lecteurs de disquette.
L'interface dispose d'une extension ROM contenant les éléments spécifiques à la machine pour le CP/M 2.2 et Dr LOGO.
Les disquettes trois pouces fonctionnent sur leurs 2 faces, chacune étant réutilisable grâce à un clip de protection amovible.

AMSDOS & CP/M PLUS

AMSDOS est un système d'exploitation sur disquettes adapté au langage Locomotive BASIC et a de nouvelles commandes permettant de tirer un profit maximum des fichiers sur disquette. AMSDOS permet aux programmes en BASIC d'accéder à un fichier sur cassette, en fait on utilise les mêmes commandes avec des noms conformes aux normes prévues pour CP/M et CP/M Plus. AMSDOS peut lire et écrire sur des fichiers CP/M et vice versa, car la structure de leurs fichiers est identique.
Le système d'exploitation CP/M Plus de Digital Research fourni avec le CPC6128, permet aux utilisateurs d'accéder aux logiciels écrits sous CP/M. Des caractéristiques propres au CPC6128 ont été ajoutées aux utilitaires habituels du CP/M Plus.

Organisation de la Disquette:

AMSDOS et CP/M Plus permettent tous deux 2 systèmes de mise en format différents:
Le format SYSTEME et le format DONNEES seulement.
La sélection du format se fait automatiquement sur l'accès à la disquette. Les deux formats utilisent la même structure mais la configuration de leur secteur est distincte.

Caractéristiques communes:
Simple face, double densité.
Taille de secteur de 512 octets.
40 pistes
Secteurs imbriqués 2:1.

Le format SYSTEME:

C'est le format le plus répandu puisque CP/M 2.2 et CP/M Plus ne peuvent être chargés qu'à partir d'une disquette format système. 2K sont utilisés pour le catalogue et 9K sont réservés pour le système.
9 secteurs par piste.
2 pistes réservées pour CP/M.
Capacité de la disquette formatée: 169K.

Le format DONNEES seulement:

On utilise toutes les pistes pour sauvegarder les données. 2K sont réservés au catalogue.
9 secteurs par piste.
Pas de piste réservée.
Capacité de stockage: 178K
Le CPC6128 est compatible avec les programmes développés pour Amstrad sous CP/M 2.2 et ils tourneront sous ce système d'exploitation.
CP/M Plus est équivalent à CP/M 3.0.
Le système de la disquette permet d'accéder à chaque face suivant la façon dont la disquette est introduite, aussi bien sous AMSDOS que sous CP/M Plus.
Veuillez noter que toutes les précautions ont été prises pour assurer la compatibilité avec les logiciels existants. Toutefois, certains progiciels font appels à des caractéristiques externes au CP/M, ce qui empêche le fonctionnement sur un CPC6128.
Les fichiers protégés sur cassette ne peuvent être recopiés sur disquette, il convient de respecter les conditions de copyrights de tout logiciel lorsque l'on transfère des programmes de cassette à disquette.
Dans le but de poursuivre notre politique de qualité de services et produits, nous nous réservons le droit de modifier à tout moment les composants de nos produits, de changer de constructeur, de source d'approvisionnement des matériaux techniques.

GENERAL®
le temple d'Amstrad

Amstrad PCW 8256 ordinateur personnel traitement de texte

Un système de traitement de texte complet
Un ordinateur complet :



Le PCW 8256 Amstrad est un système complet avec un ordinateur incorporé individuel à disquettes, traitement de texte et imprimante.

- écran à haute résolution;
- lecteur de disquettes intégré;
- ordinateur 256 ko de RAM;
- imprimante intégrée avec de nombreuses possibilités d'impression de qualité "courrier";
- levier pour alimentation automatique feuille à feuille;
- clavier AZERTY 82 touches;
- CP/M+ avec GSX et Dr Logo;
- microprocesseurs additionnels pour clavier et contrôle de l'imprimante;
- basic Mallard avec Jetsam;
- possibilité d'extension;
- possibilité de deuxième unité de disquettes d'un méga-octet.

Le système de traitement de texte

Le PCW 8256 révolutionne la façon dont un futur utilisateur peut comparer, désormais, les prix entre un système de traitement de texte complet et une machine à écrire électrique. Avec 256 ko de RAM, le lecteur de disquettes intégré au moniteur, le logiciel de traitement de texte Locoscript et la puissance de l'ordinateur sous CP/M+, Amstrad accélère encore la suppression des tâches routinières de bureau par l'informatique. Et ce, d'une façon complète, simple et efficace.



Déballez; branchez; connectez le clavier et l'imprimante à l'écran; allumez; mettez le papier en place; introduisez la disquette dans le lecteur.

Vous êtes prêt à utiliser votre traitement de texte. Amstrad vient d'éliminer le premier mythe : celui de la difficulté de la mise en œuvre.

La simplicité du logiciel de traitement de texte du PCW 8256 le rend aussi facile à utiliser qu'une machine à écrire électrique; dès que vous en aurez assimilé les bases techniques, il vous sera possible de progresser en utilisant le logiciel de traitement de texte le plus sophistiqué disponible sur le marché.

Le clavier AZERTY du PCW 8256 de 82 touches est programmé pour être utilisé avec le logiciel Locoscript, ce qui en facilite considérablement les manipulations.

Les fenêtres de "menus" d'opérations sont appelées par des touches de fonction spéciales, ce qui évite d'avoir à retenir des codes compliqués pour des tâches aussi simples comme, par exemple, celle de déplacer le curseur en fin de ligne.

Locoscript vous propose toute une série de menus "fenêtres" d'opérations en langage simple qui vous aideront à créer le document que vous désirez, puis à l'imprimer.

Utilisez la "disquette RAM" pour mémoriser les informations tandis que vous créez votre document que vous sauvegardez en utilisant le lecteur de disquettes intégré; ainsi, vous pouvez le relire ou l'utiliser à votre gré, vous évitant ainsi de classer des montagnes de lettres; il vous suffira de ranger vos disquettes dans leurs boîtes. Chaque disquette représente une capacité d'environ 180 000 caractères; celle d'une page A4 est d'environ 1000 à 1500, donc une seule disquette peut stocker à peu près 150 pages aisément. Les disquettes sont protégées de la poussière par des boîtiers plastiques, vous permettant de les promener sans aucun risque dans votre poche.

Si vous devez envoyer de grandes quantités de lettres ou de documents identiques, il vous suffira de faire appel à un document modèle et de changer juste le nom et les informations spécifiques du client, ceci s'appliquant aussi bien à une simple lettre qu'à un contrat de cent pages.

Avec Locoscript, vous n'aurez à changer le nom qu'une seule fois; il se chargera, chaque fois qu'il sera nécessaire, de le remplacer tout au long du document, et les lignes seront reformatées automatiquement. Le logiciel de traitement de texte fourni a été spécialement écrit et possède toutes les caractéristiques et capacités qu'un système autonome de traitement de texte professionnel devrait comporter, tout en utilisant des procédures logiques et bien conçues, compréhensibles même par un profane en informatique.

4997 F HT pour le PCW 8256
avec son imprimante, son moniteur, le Basic, le CP/M et le traitement de texte.

5927 F TTC
A CREDIT CETELEM
1327 F au comptant
+ 24 mensualités de **301,10 F**
TEG : 24,10. Coût total du crédit avec assurance : 1626,40 F.

PCW 8512
identique à
PCW 8256
sauf 2ᵉ unité disquette et 512 K
7690 F TTC



Le logiciel de traitement de texte permet la création de documents jusqu'à entière capacité de la disquette et vous permet d'imprimer et d'éditer simultanément. Des caractéristiques telles que pagination, alignement automatique des paragraphes, ainsi que de nombreuses caractéristiques d'édition pour la coupure et l'insertion, sont fournies. L'écran affiche une série de menus "fenêtres" auxquels on fait appel en sélectionnant des touches de fonction qui contrôlent les commandes d'édition et de format de texte.

Il est essentiel que l'imprimante et le programme de traitement de texte collaborent étroitement afin de pouvoir supporter les nombreuses caractéristiques d'affichage telles que : exposants, indices, caractères gras, italiques, différents espacements et copies rapides.

La différence entre un système de traitement de texte et une machine à écrire est le contrôle par ordinateur de l'opération de traitement de texte. Certains constructeurs proposent des machines vous permettant différentes applications informatiques, d'autres proposent des machines dédiées au traitement de texte qui excluent leur utilisation en tant qu'ordinateur.



Amstrad vous fait gagner sur les deux tableaux : avec une imprimante intégrée assurant toutes les opérations que permet le logiciel, et un ordinateur de pointe très fonctionnel, tournant sous un système mondialement connu, le CP/M+, qui vous donne accès à plus de trois mille logiciels.

Avec l'aide du microprocesseur Z80 A fonctionnant à 4 MHz, le PCW 8256 surpasse en vitesse et performances un IBM PC ordinaire. Et si une disquette n'est pas suffisante, vous pouvez installer une deuxième unité d'un méga-octet afin d'augmenter la capacité de la mémoire dont vous aurez besoin pour vos mailings, ouvrages littéraires ou documents comptables. En outre, la copie de sauvegarde n'en sera que simplifiée.

Si le PCW 8256 propose un système de traitement de texte et des programmes sous CP/M pour votre "efficacité personnelle", ses qualités ne s'arrêtent pas là pour autant ! Amstrad vous offre aussi l'accès au puissant basic Mallard de Locomotive Systems, Dr Logo de Digital Research et le GSX (Graphics System eXtension) pour vous permettre de mieux exploiter les possibilités de la micro-informatique et de l'expérimenter en écrivant des programmes qui nécessitent la souplesse d'adaptation du PCW 8256.

Ordinateur personnel - traitement de texte.

CARACTÉRISTIQUES GÉNÉRALES :

Le PCW 8256 est un système de traitement de texte entièrement indépendant qui comprend une imprimante de haute qualité pour courrier et copies, un moniteur, un lecteur de disquettes, un ordinateur et un logiciel de traitement de texte personnalisé.

De plus, le PCW 8256 est fourni avec la toute dernière création de système informatique huit bits, le plus répandu dans le monde, le CP/M + avec GSX. Le Basic Mallard étendu de Locomotive Software (comprenant l'arithmétique à double précision et le gestionnaire de fichiers Jetsam) est fourni pour être utilisé sous CP/M +, ainsi que le langage éducatif Dr Logo.

CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES :

L'écran.

Un moniteur monochrome vert à haute résolution, de 90 colonnes et 32 lignes de texte, offrant une zone d'affichage de 40 % supérieure à celle d'un écran standard 80 × 24.

Disquettes.

Des disquettes compactes de format trois pouces comprenant les standards CP/M, bien implantés chez Amstrad, et qui offrent 180 ko de mémoire formatée disponibles sur chaque face. Une deuxième unité de disquettes peut être installée (1 M.O.).

Clavier et logiciel.

Le clavier de 82 touches, comprenant plusieurs touches de fonction dédiées au logiciel de traitement de texte intégré. Le clavier est contrôlé par son propre microprocesseur et est relié à l'ordinateur et à l'écran par un simple cordon téléphonique.

Le logiciel de traitement de texte permet la création de documents jusqu'à entière capacité de la disquette et donne la possibilité d'imprimer simultanément. Des caractéristiques telles que pagination, alignement automatique des paragraphes et réalignements, ainsi que des caractéristiques d'impression pour la coupure et l'insertion sont assurées.

La grande surface d'affichage comprend une liste de menus "fenêtres" auxquels on accède par des touches de fonction qui contrôlent les commandes principales d'édition et de format.

Sous le contrôle CP/M, les logiciels sont très nombreux et peuvent être opérationnels en utilisant l'émulation de terminal VT 52 fournie avec le système d'unité d'affichage CP/M +.

Le système graphique GSX de Digital Research est fourni avec le PCW 8256 afin d'offrir une interface standard de logiciel pour des programmes graphiques. Dr Logo est également fourni et est compatible avec le Dr Logo du CPC 6128 et du CP/M2,2 Amstrad.

CPU et RAM.

Un microprocesseur Z80 A standard avec 256 ko de RAM. Environ 112 ko de cette mémoire sont réservés pour la disquette RAM afin d'accentuer la vitesse d'utilisation des programmes sous CP/M, en se servant des techniques de recouvrement. Au lieu d'aller chercher les informations ou les programmes sur une disquette, le système les trouve rapidement sur le disque RAM (mémoire virtuelle) et reste ainsi entièrement compatible avec le grand choix de logiciels sous CP/M.

Des microprocesseurs indépendants sont utilisés pour le contrôle de l'imprimante et du clavier.

Imprimante.

Le mécanisme de l'imprimante intégrée offre une impression de qualité "courrier" d'environ 20 caractères par seconde ou de qualité "copie" de 90 caractères par seconde. Les caractéristiques d'impression telles que : espacement, italiques, caractères gras, soulignement, exposant et indice sont assurées par le logiciel intégré.

Un tracteur est fourni pour l'alimentation en papier continu, ainsi qu'un système automatique d'alignement pour l'alimentation feuille à feuille.

Options.

Une interface série et Centronics parallèle RS 232 peut être installée si nécessaire.

CP/M + est équivalent à CP/M 3.0.

On peut avoir accès aux deux faces d'une disquette CP/M + Amstrad ou AmsDos par le contrôleur de disquette en retournant la disquette

On note que toutes les précautions ont été prises pour assurer la compatibilité avec les logiciels CP/M existants.

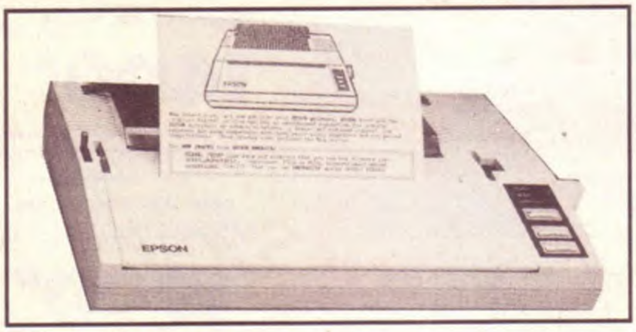
Cependant, certains progiciels font appel à des caractéristiques externes au CP/M, ce qui ne permet pas leur fonctionnement sur un PCW 8256.

Dans le but de poursuivre notre politique de qualité, nous nous réservons le droit de modifier à tout moment les spécifications techniques de nos produits.

Clavier, ordinateur et moniteur monochrome conçus en Grande-Bretagne et fabriqués en Corée.

Logiciels conçus en Angleterre et en France, fabriqués en Corée, en Grande-Bretagne et en France.

Imprimante Epson LX80



L'imprimante LX80 s'adapte parfaitement aux ordinateurs AMSTRAD. EPSON est certainement la marque la plus connue et la plus réputée en matière d'imprimantes. Par sa fiabilité légendaire, de même que par la qualité de sa frappe, elle représente le bon investissement pour celui qui sait voir à long terme. Elle est certes un peu plus chère que ses concurrentes mais en matière de mécanique d'imprimante, tout se paye et la qualité est au rendez-vous.

TARIF GENERAL
pour Epson LX80

2995 F

A CREDIT CETELEM
695 F au comptant
+ 12 mensualités de 230 F
TEG : 24,35 % -Coût total du crédit avec assurance : 360 F

CONDITIONS GENERAL
Garantie : 1 an, pièces et main d'œuvre

L'imprimante Epson LX-80 offre, à un prix abordable, une qualité d'impression et des fonctions évoluées dont on ne pouvait disposer jusqu'à présent que sur des imprimantes plus onéreuses.

Possibilités de l'imprimante LX-80

Outre les performances et la fiabilité que l'utilisateur est en droit d'attendre d'une imprimante Epson, la LX-80 offre:

- Un mode d'impression rapide pour les documents de travail
- Un mode d'impression de qualité quasi-courrier pour les documents destinés à la diffusion
- Un choix de styles comprenant les caractères romains et italiques, six largeurs de caractère et deux types d'impression en gras
- Des caractères définissables par l'utilisateur, lui permettant ainsi de créer et d'imprimer ses propres lettres ou symboles
- Un mode graphique à haute résolution pour la réalisation de graphiques, de diagrammes et d'illustrations
- Onze jeux de caractères internationaux
- Un dispositif facile de chargement du papier
- Un système de cartouche pour remplacer facilement et proprement le ruban

Sélection des modes d'impression

Les différents modes d'impression de la LX-80 vous offrent un grand choix de largeurs, d'épaisseurs et de styles de caractères. Vous pouvez activer ces modes de différentes façons selon vos besoins et les possibilités de votre logiciel. La méthode généralement utilisée consiste à placer des codes d'impression dans votre document, dans un langage de programmation tel que le BASIC, ou en donnant des commandes d'impression qui font partie des instructions d'impression s'adressant au logiciel que vous utilisez.

Dans un grand nombre de cas, la fonction SelecType est la façon la plus simple de sélectionner les modes d'impression de la LX-80. Cette fonction modifie le rôle des trois commutateurs placés sur l'imprimante (ON LINE, FF et LF). Après avoir activé le mode SelecType, vous pouvez utiliser ces commutateurs pour choisir une ou plusieurs fonctions parmi les six proposées. Ces fonctions commandent cinq styles d'impression, la sixième étant un code de réinitialisation. Ce code fait revenir l'imprimante à son mode d'impression normale en pica à simple frappe.

La tête d'impression

La LX-80 possède une tête d'impression portant neuf aiguilles disposées verticalement. Chaque fois qu'une aiguille est déclenchée, elle vient frapper le ruban encre et l'appuie contre le papier pour produire un point d'environ 1/72ème de pouce (3/10 mm) de diamètre. La taille des points peut varier légèrement selon l'usure du ruban et le type de papier. Lorsque la tête se déplace horizontalement sur la page, les aiguilles sont déclenchées successivement selon différentes configurations, représentant des lettres, chiffres, symboles ou des dessins.

Par exemple, pour imprimer la lettre T majuscule en pica, la tête déclenche l'aiguille supérieure, se déplace de 1/60ème de pouce (4/10ème de mm), déclenche à nouveau l'aiguille supérieure, se déplace de 1/60ème de pouce, déclenche les 7 premières aiguilles à partir du haut, se déplace de 1/60ème de pouce, déclenche l'aiguille supérieure, se déplace de 1/60ème de pouce et déclenche une dernière fois l'aiguille supérieure pour terminer l'impression de la lettre. Tout cela se passe en 1/100ème de seconde.

Impression bidirectionnelle

Dans les explications du présent manuel, nous considérons que la tête d'impression de la LX-80 se déplace uniquement de la gauche vers la droite, de la même manière que sur une machine à écrire. Néanmoins, lors de l'impression en mode rapide, la LX-80 travaille en bidirectionnel: la tête d'impression se déplace de la gauche vers la droite pour imprimer une ligne et ensuite de la droite vers la gauche pour imprimer la ligne suivante.

Toutes les fonctions de calcul pour l'impression bidirectionnelle sont réalisées par l'imprimante elle-même. Ainsi, tant que l'imprimante fonctionne normalement, vous n'avez pas à vous préoccuper de la manière dont l'imprimante effectue ces opérations internes.

Modification de pas

Outre le pica, qui correspond à 10 caractères par pouce, la LX-80 peut aussi imprimer en d'autres largeurs ou pas. Pour ce faire, elle réduit le déplacement de la tête d'impression entre deux déclenchements successifs des aiguilles. En mode élite par exemple, elle imprime 12 caractères par pouce et en mode condensé, elle en imprime un peu plus de 17. Ce faisant, l'imprimante ne modifie pas la configuration des aiguilles, mais réduit seulement les écarts horizontaux entre les points.

Mode NLQ (qualité quasi-courrier)

Les exemples précédents ont été réalisés en mode rapide, mais la LX-80 peut également imprimer en mode "courrier" ou NLQ, dont nous avons déjà donné des exemples dans les chapitres précédents.

Les lettres en mode NLQ sont formées de manière plus précise qu'en mode rapide, car elles sont composées d'un plus grand nombre de points. Ceci s'explique par deux différences entre l'impression rapide et le mode NLQ. Dans le mode NLQ, (1) la tête se déplace plus lentement, ce qui permet aux points de se recouvrir; (2) chaque caractère est imprimé par deux passages de la tête d'impression.

Pour améliorer encore la qualité des caractères NLQ, les deux passages de la tête d'impression s'effectuent dans le même sens, ce qui assure un alignement vertical précis des points.

Comme en mode NLQ, la tête d'impression passe deux fois pour chaque ligne et n'imprime que dans une seule direction, l'impression dans ce mode est bien entendu plus lente.

Grâce à ces deux modes, rapide et NLQ, la LX-80 vous permet de choisir entre l'impression rapide et l'impression de haute qualité. Vous pourrez par exemple imprimer vos documents de travail et vos brouillons de lettres en mode rapide et réserver le mode NLQ aux versions finales et aux documents destinés à la diffusion.

SélecType vous permet de passer sans difficulté du mode rapide au mode NLQ et inversement, mais vous pouvez aussi sélectionner et annuler le mode NLQ par une commande de programme ou à l'aide d'un sélecteur spécial situé à l'arrière de l'imprimante. La commande de programme est décrite au chapitre 5 et le fonctionnement du sélecteur (appelé interrupteur DIP) est expliqué dans l'annexe D.

Codes d'impression

Pour exploiter au maximum les nombreuses possibilités de la LX-80, vous pouvez utiliser un programme logiciel qui envoie les codes corrects à l'imprimante; il existe également d'autres méthodes pour le faire. La diversité des programmes d'application et des systèmes informatiques avec lesquels la LX-80 est compatible nous empêche d'être aussi précis que nous l'aurions voulu dans ce chapitre. Les applications possibles sont tellement nombreuses et diverses que nous ne pouvons fournir des informations détaillées pour chacune d'elles.

Caractéristiques techniques

Impression

Méthode d'impression	Impression matricielle à impact
Vitesse d'impression	100 caractères par seconde (impression en pica)
Vitesse d'avance du papier	Environ 150 ms/ligne (à 1/6ème de pouce par ligne) Environ 100 ms/ligne (pendant l'avance continue du papier)
Sens de l'impression	Bidirectionnel, géré par la logique Unidirectionnel (de la gauche vers la droite) en mode graphique
Jeu de caractères	96 caractères romains 96 caractères italiques 32 caractères internationaux 32 caractères internationaux italiques 32 caractères graphiques 96 caractères NLQ (qualité quasi-courrier) 32 caractères internationaux NLQ (qualité quasi-courrier)

Imprimante

Ruban	Ruban cassette, encre noire
MCBF	3 millions de lignes (ne concerne pas la durée de vie de la tête d'impression)
Duré de vie de la tête	100 millions de caractères d'impression

Papier

	Largeur du papier	Entrainement du papier
Papier à perforations	4 à 10"	Entraineur à picots en option
Feuille à feuille	Max. 8.5"	Par friction
Nombre d'exemplaires	Un original plus une copie; l'épaisseur maximum ne peut excéder 0,005"	

IMPRIMANTE CENTRONICS GLP 3101

A mesure que les ordinateurs personnels à usage familial ou de petites entreprises deviennent des éléments indispensables de la vie moderne, il se crée une demande toujours plus grande pour des imprimantes compactes, légères, de haute qualité mais de prix raisonnable. L'imprimante CENTRONICS GLP 3101 a justement été conçue pour fonctionner avec des ordinateurs personnels. Elle offre des caractéristiques que l'on ne trouve pas toujours sur les autres imprimantes du même ordre de prix, telles qu'une tête d'impression à matrice de 9 aiguilles, de très petite taille et garantie pour une longue durée de vie, impression à recherche logique bidirectionnelle pour textes et unidirectionnelle pour graphiques, à 50 caractères par seconde et un fonctionnement plus silencieux. Elle présente également un choix recherché de différents types de caractères tels que ASCII 96, caractères graphiques et caractères internationaux. Elle imprime le papier feuille à feuille, mais peut aussi imprimer le papier à pliage paravent et le papier en rouleau, grâce à son dispositif d'alimentation automatique en option. Pour plus de maniabilité, son panneau de commande avec touches de mise en marche et d'arrêt (ON/OFF), de connection (ON LINE), d'alimentation par ligne (LF) et indicateurs de mise sous tension (POWER) et d'erreur (ERROR) se trouve placé à l'avant de l'imprimante. Fabriquée et essayée selon des normes très sévères, le CENTRONICS GLP 3101 est une unité de grande fiabilité qui offrira de bons et loyaux services.

CARACTERISTIQUES TECHNIQUES

Méthode d'impression : matrice de points à impact - Tête d'impression : 9 aiguilles - Vitesse d'impression : 50 cps - Direction d'impression : à recherche logique bidirectionnelle pour caractères standards, élargis, condensés ou gras ; unidirectionnelle pour indices supérieurs et inférieurs, profil binaire et caractères graphiques - Nombre de copies : original plus 2 copies - Jeux de caractères : 96 caractères ASCII ; 48 caractères européens ; 16 caractères grecques ; 48 caractères graphiques ; 16 symboles mathématiques et autres : 5 symboles - Vitesse : 250 m/s à pas d'interligne de 1/6", 4 lignes/s en continu (FF) - Caractères par ligne : normal, 80 car/ligne (10 cpi) ; élargis, 40 car/ligne (5 cpi) ; condensés, 132 car/ligne (17 cpi) ; condensés élargis, 66 car/ligne (8.5 cpi) - Mode alimentation papier : par friction ; par picots (option) - Type et largeurs de papier : feuille à feuille (A4) 201,8mm ; Lettre 216mm ; Pliage paravent (option) 101,6mm à 254mm ; Rouleau (option) 210.8mm ou 216mm - Ruban : largeur 8mm ; longueur 10m ; type : en tissus, continu ou cassette ; couleur : noir - Dimensions : 333(L) x 190(P) x 70(H) mm - Poids : 3 kg - Température : 5°C à 35°C - Humidité : 20 à 80 % - Niveau bruit : moins de 60dB en fonctionnement - Alimentation : 117, 220 ou 240 V - Consommation : 30 VA - Interface standard parallèle 8 bits - Fonctions diverses : détection positionnement, détection fin de papier, auto-impression, mise en réserve hexadécimale.



1995F

GENERAL

le temple d'Amstrad

MODEM DIGITELEC DTL 2000

UTILISATION

Le DTL 2000 est un véritable système de communications qui vous permettra non seulement d'échanger des données et des programmes avec un autre micro-ordinateur et de vous raccorder à l'un des nombreux réseaux de services télé-informatiques, mais aussi d'utiliser votre ligne téléphonique en association avec votre ordinateur à des fins domestiques telles que la télécommande par téléphone ou la messagerie électronique privée.

Mais, voyons tout de suite plus en détail quels sont les éléments constitutifs de votre DTL 2000.

A l'avant, sept voyants lumineux vous renseigneront en permanence sur le déroulement de vos communications :

- MARCHE indique que le modem est sous tension.
- CONNEXION indique qu'il est en ligne.
- PRET A EMETTRE signifie que la porteuse d'émission est modulée par le DTL 2000.



S'il y a en même temps connexion, la porteuse est effectivement émise sur la ligne.

- DETECTION indique que l'on reçoit la porteuse d'un autre modem.
- RECEPTION et EMISSION visualisent les données transmises dans les deux sens.
- TEST, enfin, est un voyant dont la signification varie suivant la carte utilisée. Dans le cas de la carte DTL V 23 ou de la carte DTL PLUS, il indique que l'on est en mode V 23 symétrique

TARIF GENERAL
pour DTL 2000 V 23
1490F

TARIF GENERAL
pour DTL 2000 PLUS (MODULATION V 21 et 23
1990F

Imprimante AMSTRAD DMP 2000



DMP 2000 AMSTRAD, IMPRIMANTE MATRICIELLE

La DMP 2000 est un succès de plus dans la gamme des produits de haute qualité et peu coûteux d'AMSTRAD.

Elle allie l'adaptabilité d'un jeu d'instruction de logiciel standard à la compétence technique d'AMSTRAD et à un prix exceptionnel.

On peut utiliser l'alimentation feuille à feuille ou en continu et le traceur ingénieux facilite l'insertion et l'alignement du rouleau d'entrainement du papier. La vitesse d'impression est de plus de 100 caractères par seconde.

Le choix étendu des tailles et des styles de caractères ainsi qu'un jeu complet de caractères ASCII et internationaux vous aideront à solver vos problèmes d'impression. De plus, la réalisation de graphiques adressables au niveau du point et des codes de fonctions compatibles avec Epson standard, permettront à la DMP 2000 de fonctionner directement avec la plupart des logiciels, y compris les programmes de traitement de texte, les graphiques, les vidages d'écran, etc.

La DMP 2000 fonctionne avec tous les ordinateurs AMSTRAD (ou autres) qui possèdent une interface parallèle Centronics standard incorporée.

Cette imprimante constitue un excellent complément pour les ordinateurs AMSTRAD de la gamme CPC. Très complète et très performante, elle nous apparait également robuste et bien construite. Par rapport à des marques très spécialisées dans les imprimantes, telles Epson ou Centronics, il est certain qu'elle fait largement le poids. Nous ne connaissons pas son fabricant d'origine, mais nous savons qu'elle est fabriquée à Hong-Kong alors que ses rivales sont d'origine japonaise.

TARIF GENERAL
IMPRIMANTE DMP 2000
2290F
A CREDIT CETELEM
490 F au comptant +
9 mensualités de **223,40 F**
TEG : 24,35 % - Coût total du crédit avec assurance : 210,60F

LES CONDITIONS GENERAL
Garantie 1 an
pièces et main d'œuvre
CADEAU !!!
1 RAME (500 feuilles) papier paravent 70 g

AMSTRAD DD1
avec son alimentation
et son interface
1995F
A crédit (CETELEM)
395F au comptant
+ 6 mensualités de **289,30F**
avec assurance
Coût total du crédit avec assurance : 135,80F
TEG 24,35 %

AMSTRAD FD2
2e unité sans intrface contrôleur
1590F

Tout utilisateur du CPC 464 digne de ce titre comprend parfaitement pourquoi les lecteurs de disquettes s'imposent de plus en plus sur le marché. Bien sûr, les cassettes suffisent aux jeux d'ordinateur. Seulement, lorsque l'on aborde la programmation ou les programmes plus sérieux, l'accès direct offre des possibilités inégalées. Cependant, vous ne pouvez vous contenter de brancher un lecteur de disquettes sur un ordinateur : vous devez disposer en outre d'un logiciel adapté afin de tirer le plus grand profit de cette capacité de vitesse et de rangement nettement accrue.

Le DDI-1 d'AMSTRAD comporte une série complète d'extensions sur le Basic permettant à la disquette de fonctionner avec des fiches conçues au départ pour une cassette. Le logiciel s'occupe de l'ensemble de la gestion du fichier : les fiches du CP/M peuvent ainsi cohabiter avec les fiches AMSDOS. Et qui plus est, l'AMSDOS et le CP/M sont en mesure de partager leurs fiches de données.

Le DDI-1 est fourni avec tout son dispositif d'alimentation courant et un segment de branchement des commandes placé pour plus de sécurité sur le canal de l'interface de la disquette à l'arrière du CPC464. On peut également brancher une seconde unité de lecteur de disquettes (AMSTRAD FDI) afin de doubler la capacité de la disquette et de simplifier la copie des fiches et l'exécution de disques de sécurité. Un deuxième interface n'est pas nécessaire.

DIMENSIONS :
Lecteur de cassettes :
Taille : 75(H) x 105(W) x 280(D) mm
Poids : 1,6 kg
Voltage : 240V AC 50 Hz.
Interface :
Taille : 75(H) x 165(W) x 35(D) mm
Poids : 0,2 kg.



GENERAL®
le temple d'Amstrad

JEUX ET LOGICIELS POUR AMSTRAD

GENERAL *présente le plus important rayon de logiciels AMSTRAD en France. Venez et vous serez édifié, ou si vous habitez la province, remplissez un bon de commande.*

Tous nos logiciels sont garantis. En cas de défectuosité, nous effectuons l'échange pur etsimple, dans la période d'un mois après l'achat.

Notre connaissance dans le domaine des jeux et utilitaires est assez vaste. N'hésitez-pas à nous contacter pour information.

Nous nous efforçons de vendre au meilleur prix. Si vous trouvez moins cher ailleurs, faites-le nous savoir immédiatement. Nous nous alignons toujours sur le prix le plus bas.

1 - 1815 Cassette : **159 F** Disquette : **239 F**
Wargame français, très élaboré, est fondé sur les campagnes de Napoléon où il fait intervenir l'artillerie, la cavalerie, l'infanterie, etc... Ce logiciel est facile d'utilisation et il permet en plus de programmer son terrain de manœuvre et de le sauvegarder.

2 - BOXING Cassette : **139 F** Disquette : **195 F**
jeux de simulation de boxe. Vous vous battez contre les champions de boxe, à armes égales. De quoi satisfaire pas mal de fantasmes. Le graphisme est excellent et l'animation très prenante. Très facile à utiliser par les débutants.

3 - 3D-FIGHT Cassette : **160 F** Disquette : **260 F**
3D pour 3 dimensions. Bataille de l'espace en relief qui vous emmène aux confins de la galaxie. Il faut combattre les vaisseaux kamikaze, les toupies et autres météorites afin de détruire la base ennemie. Un jeu très classique.

4 - 3D GRAND PRIX Disquette : **195 F** Cassette : **149 F**
Le meilleur des jeux de simulation de courses de voitures à ce jour. Vous êtes au volant et vous voyez vos roues tourner et vos compteurs s'animer. Le graphisme est magnifique et plairait surement à Alain Prost. 9 circuits à courir.

5 - ABSURDITY Cassette : **159 F** Disquette : **230 F**
Le sida. Cobra, toujours à la mode, Cassetfait soigner un ami atteint de cette maladie. Vous êtes réduit à l'état microscopique et vous devez pénétrer dans son corps, puis dans un ordinateur assez fascinant. pour les amateurs d'insolite.

6 - UNE AFFAIRE EN OR Cassette : **139 F**
Vous voilà la patron de l'APPLE COMPANY qui fabrique des compotes. C'est un jeu de simulation économique qui peut se jouer à quatre joueurs. le graphisme est très bon.

7 - AIRWOLF Cassette : **99 F** Disquette : **150 F**
Vous pilotez un super hélicoptère. Le bruitage, le graphisme et l'animation sont surprenants. Ce logiciel reprend l'histoire d'une série Tv très populaire outre-manche.

8 - ALIEN 8 Cassette : **149 F**
Pour ceux qui ont vu le film ALIEN. Vous vous identifez à un robot dans le vaisseau spatial qui va connaitre diverses mésaventures. Superbe graphisme et bonne animation.

9 - ALIEN RELIEF
Ce jeu est fourni avec lunettes stéréoscopiques. C'est une bataille de l'espace en reflief dont l'effet est grandiose.

10 - AMELIE MINUIT Cassette : **159 F** Disquette : **240 F**
Amélie, c'est la secrétaire qui cherche un dossier dans un grand bulding de bureaux et, malheureusement, elle n'a qu'une heure pour le trouver, et sortir de l'immeuble, car à minuit, l'électricité est coupée Une course contre la montre haletante.

11 - AMSTRAD DAMES Cassette : **139 F** Disquette : **220 F**
Super jeu de dames, écrit en langage machine. 7 niveaux de difficulté. Très rapide. Se battre contre l'Amstrad est très difficile. Il faut être un joueur très confirmé pour gagner.

12 - AMSTRAD PAINT Cassette : **159 F**
Logiciel de dessin, vous pouvez tracer des figures géométriques, des cercles et vous êtes muni d'une importante pallette de couleur. Logiciel facile à utiliser par les débutants.

13 - AMSTRAL Cassette : **129 F**
Vous donnez votre jour et votre lieu de naissance et votre ordinateur vous donne votre thème astral, puis vous fournit un graphique très précis, puis vous donne l'interprétation de votre thème. Très bien fait, pour ceux qui ont une imprimante.

14 - ANDROID 2 Cassette : **149 F**
Bataille du futur, où vous devez combattre les androides qui vous empêchent de regagner votre vaisseau spatial posé sur la planète des androides. Bon graphisme et animation réussie. Un classique du genre.

15 - AQUAD Cassette : **129 F**
Jeu de labyrinthe très connu. Un super PAC MAN sous-marin où vous êtes un poisson qui avale du plancton et doit se défendre contre des ennemis de toutes sortes. Le dessin du labyrinthe se modifie constamment. Très bien fait.

16 - ANIMAL, VEGETAL, MINERAL Cassette : **99 F**
jeu éducatif qui concerne les petits enfants de 4 à 7 ans. Apprends à reconnaitre les animaux et les plantes principalement en posant des questions. Un des logiciels éducatif les plus demandés.

17 - L'ARDOISE MAGIQUE Cassette : **99 F**
Logiciel éducatif pour les jeunes enfants de 3 à 6 ans. Apprends à dessiner les lettres et les chiffres à l'aide d'un crayon magique, en l'occurence le joystick ou le clavier.

18 - ARGO NAVIS Cassette : **149 F**
Un super jeu d'arcade où vous devez pénétrer dans un vaisseau spatial, le détruire et fuir avec de nombreux ennemis à vos trousses. Succès garanti pour les amateurs du genre.

19 - ATLANTIS Cassette : **169 F** Disquette : **220 F**
Vous partez à la recherche de l'Atlantide. Ce jeu d'aventure graphique et sous-marin vous permettra de connaitre la gloire et la richesse ou la mort selon quer vous réussirez ou non à déjouer les pièges ennemis.

20 - ATTRAPE MOTS Cassette : **139 F**
Logiciel éducatif qui est un genre de mots roisés. Vous evez trouver le mot en fonction des indications qui vous sont données. 3 niveaux de difficulté, de 7 à 12 ans.

21 - 3D MEGACODE Cassette : **169 F** Disquette : **240 F**
Utilitaire de Basic tendu comprenant l'instruction principale Cass, instruction cassettes, Aide, instruction d'aide à la programmation, 3D, instruction graphique en relief, Graph pour le dessin, Hor pour l'heure, et Diverse pour copie et bruit...

22 - AMLETTRES Cassette : **149 F**

23 - AMS ASM Cassette : **290 F** Disquette : **350 F**
L'éditeur micro assembleur le plus vendu. Il vous permet comme tout assembleur de transformer vos programmes machines en codes objets compréhensibles par l'AMSTRAD.

24 - AMSWORD Cassette : **245 F**
Le traitement de texte français d'AMSOFT. D'un usage facile, cependant très complet et devrait vous permettre sans difficulté de traiter la plupart de vos problèmes d'écriture.

25 - AUTOFORMATION A L'ASSEMBLEUR Cassette : **195 F** Disquette : **295 F**
Ce logiciel est fourni avec un livre très complet. Sur ce livre, vous apprenez la programmation du Z80, du Dr WATSON et le logiciel comprend ls étiquettes, les directives d'assemblage, le chargement et la copie.

26 - BALLE DE MATCH Cassette : **169 F**
Jeu de simulation sportive du tennis en 3D. Vous pouvez jouer contre un adversaire ou contre la machine. 3 niveaux de difficulté. Vous pouvez régler la force et la direction de la balle. Très bien fait.

27 - BANK Cassette : **149 F** Disquette : **220 F**
Logiciel utilitaire de gestion bancaire. Il vous permet de débiter et de créditer automatiquement vos comptes et il tient la balance. Vous pouvez visualiser vos opérations sur imprimante. Utile pour les commerçants.

28 - LA BATAILLE D'ANGLETERRE Cassette : **149 F**
Jeu de simulation de type Wargame. Vous organisez la bataille contre les bombardiers. Nombreux combats aériens et tableaux très variés. Logiciel d'excellente qualité graphique.

29 - BATTLE FOR MIDWAY Cassette : **159 F**
Jeu de simulation type Wargame. Vous attaquez la base japonaise de Midway à l'aide d'avions et de bateaux de débarquement. Vous descendez des avions, coulez des sous-marins, détruisez des bases ennemies. Le wargame le plus vendu.

30 - BEACH HEAD Cassette : **149 F** Disquette : **195 F**
Jeude simulation, moitié wargame, moitié arcade, du même style que Battle for Midway. Graphisme superbe. Vous débarquez sur une ile et vous attaquez la forteresse de Kuhn-Lin. Terrifiant.

31 - BIORYTHMES Cassette : **149 F** Disquette : **240 F**
Logiciel qui calcule vos courbes de biorythmes. Adaptez ainsi vos efforts en fonction de votre courbe propre, qui est définie par votre date de naissance. Permet de connaitre à l'avance vos courbes. Très utile.

32 - BOUNTY BOB STRIKES BACK Cassette : **149 F**
Jeu d'arcade de type Roland. Vous devez sauvegarder une mine attquée par Yukon et ses mutants qui se multiplient à l'infini. Jeu très éprouvant mais que de plaisir à détruire les mutants.

34 - BRUCE LEE Cassette : 169 F Disquette : **229 F**
Jeu d'aventure très connu sur Commodore et enfin adapté à AMSTRAD. Vous devenez le maître des arts martiaux. Bruce Lee et vous pénétrez dans la forteresse du méchant Wizard. Si vous le tuez, vous devenez invincible et immortel.

35 - BUDGET FAMILIAL Cassette : 195 F Disquette : **275 F**
Ce logiciel utilitaire est destiné à la famille. Il vous permettra de tenir un livre des écritures, avec vos rentrées et vos sorties d'argent ainsi qu'un journal de banque. Les écritures sont conservées et peuvent être mensualisées ou annualisées.

36 - BUGS BUSTER Cassette : 149 F
Jeu insolite qui consiste à détruire les Bugs qui grignotent vos programmes et leur musique. Vous pénétrez dans le circuit imprimé de l'Amstrad et vous vous dépêchez afin de sauver votre programme.

37 - CALC DISK Cassette : 169 F Disquette : **220 F**
Feuille de calcul du type Tableur comportant 26 colonnes sur 30 rangées. Vous pouvez ressortir vos opérations sur imprimante.

38 - CAMELEMATHS Cassette : 149 F Disquette : **195 F**
Le super jeu pour apprendre les maths à partir de 6 ans. Vous attrapez les chiffres papillonsa avec un caméléon. Idéal pour apprendre les additions, les soustractions et les pultiplications.

39 - CAMELEMOTS Cassette : 149 F Disquette : **195 F**
Jeu éducatif à partir de 6 ans pour apprendre l'alphabet, la composition des mots, jouer au pendu et compter les points. C'est le jeu d'adresse le plus performant dans les éducatifs.

40 - GRAPHMAX Disquette : **295 F**
Logiciel de création graphique de type professionnel. Il permet de dessiner, de faire des perspectives et de colorier de objets dessinés. Bien fait, il est fourni avec une documentation complète et des calques.

41 - CARA Cassette : 149 F
Logiciel éducatif pour apprendre le calcul aux enfants du cours élémentaire à la sixième. 9 niveaux de difficulté en fonction du nombre de calculs, du temps de calcul et d'un nombre de chiffres.

42 - CHALLENGER Cassette : 160 F Disquette : **220 F**
jeu de type Reversi. 12 niveaux de difficulté. idéal pour les forts en maths. L'algorythme est, paraît-il, directement issu des concepts de l'intelligence artificielle.

43 - CHEOPS Cassette : 149 F
Jeu d'aventure dans les pyramides. Vous devez faire fortune et sortir du labyrinthe de 300 pièces. Pour cela, vous devez déchiffrer les hiéroglyphes et trouvez les passages secrets.

44 - CHILLER Cassette : 89 F
Jeu d'aventure dans la nuit. Votre fiancée est prisonnière dans une maison hantée. Vous devez la délivrer mais dans la nuit, votre voiture s'arrête. Frissons garantis.

45 - CHIROLOGIE Cassette : 169 F
Jeu d'étude des signes de la main. Une fois mesuréses vos lignes, vous les affichez sur l'écran et l'ordinateur vous donne vos traits de caractère correspondants.

46 - COBRA Cassette : 129 F
C'est le jeu d'arcade par excellence. C'est un serpent dont la queue s'allonge indéfiniment.Vous pouvez y jouer au joystick ou au clavier.

47 - COBRA PINBALL Cassette : 140 F Disquette : **230 F**
Jeu de flipper. Il comprend les extraballes, la loterie, les couloirs de remontée, les couloirs latéraux, les bumpers, les cibles, etc... et surtout le fameux TILT. Vous pouvez pratiquer les fourchettes et les amortis.

48 - CODE DE LA ROUTE Cassette : 149 F
Ce jeu vous initie aux panneaux du code de la route avec questions et réponses. Idéal pour les enfants et les parents qui veulent réviser leur code.

49 - CODENAME MAT Cassette : 99 F Disquette : **150 F**
Jeu d'aventure graphique très connu. Sans doute avec le jeu d'échec le logiciel le plus vendu pour AMSTRAD. Vous êtes dans un vaisseau spatial et vous voyagez dans la galaxie. 50 tableaux.

50 - COLORIC Cassette : 139 F
Jeu d'arcade qui consiste à aapter des couleurs entre elles, remplir des cases, assembler un puzzle. Ce jeu nécessite de la rapidité et des réflexes. Très amusant.

51 - COMBAT LINX Cassette : 149 F
Magnifique simulateur d'hélicoptère établi avec le concours de Westland. Tir au canon, à la mitrailleuse, atterrissage, décollage, suivi du relief en 3 dimensions, carte de la baille. Un modèle du genre.

52 - COMPILATEUR INTEGRAL
Ce compilateur Basic permet de corriger une instruction sans interrompre la compilation. C'est le premier programme pour AMSTRAD pouvant compiler un basic standard sans nécessiter un langage spécifique.

53 - COMPILATION Disquette : **195 F**
Jet Set Willy, Final Frontier, Manic Miner, Binky et Karl Treasure sur la même disquette. Rien que d'excellents logiciels pour un prix particulièrement compétitif.

54 - COURSE A LA BOUSSOLE Cassette : 99 F
Logiciel éducatif pour les enfants de 7 à 13 ans. Permet de comprendre la notion des coordonnées et l'utilisation de la boussole.

55 - COURT CENTRAL Cassette : 99 F Disquette : **150 F**
Jeu de tennis conforme aux réglementations de la Fédération Internationale de Tennis. Plusieurs niveaux de difficulté, permet de jouer contre un adversaire, contre la machine ou de laisser la machine jouer seule contre un adversaire géré également par la machine.

56 - CP GRAPH Cassette : 150 F Disquette : **245 F**
Logiciel graphique qui suite à Multigestion et qui permet de visualiser sous forme graphique d'histogrammes, de camemberts ou d'échelles les données chiffrées. Très rapide et très bien conçu.

57 - CPC TURBO Cassette : 185 F
Logiciel pour animer votre écran qui permet les scrollings, l'écriture dilatée, le tracé de cercles, le remplissage des volumes et les trucages de l'écran. Très utile pour les programmateurs.

58 - CLUB BERT Cassette : 99 F
Logiciel de type Pacman en relief. Il consiste à accumuler des cubes aux couleurs identiques. Ce logiciel nécessite de l'adresse et de la rapidité. Pour les amateurs du genre.

59 - CYRUS II Cassette : 149 F Disquette : **195 F**
Fabuleux jeu d'échecs à 12 niveaux. permet aussi bien au débutant qu'au champion de s'exprimer. Rapide, il permet deux représentations du graphique, en perspective ou à plat.

60 - DACTYLOGRAPHIE PITMAN Cassette : 149 F
La méthode Pitman vous apprend la dactylographie. Elle s'adresse aussi bien aux débutants qu'à ceux qui ont besoin d'un peu d'entraînement. La meilleure méthode pour apprendre vite et bien.

61 - DAMS Cassette : 295 F Disquette : **395 F**
Logiciel utilitaire de type assembleur/désassembleur. Il comprend également un moniteur et permet de faire des programmes en langage machine. Les 3 modules sont co-résidents en mémoire, ce qui facilite leur utilisation.

62 - DAMBUSTER
Jeu de simulation de pilotage et combat aérien. Vous pilotez un bombardier Lancaster et vous vous dirigez sur l'Allemagne. Excellent graphisme et animation.

63 - DAO Cassette : 130 F
Dessin assisté par ordinateur. Ce logicierl génère des fonctions graphiques qui vous permettent de dessiner sur votre écran. Vous sauvegardez ensuite les dessins que vous pourrez réintroduire dans vos programmes.

64 - DARK STAR Cassette : 149 F
Jeu d'arcade très connu. La galaxie est partagée en 12 secteurs sous la domination de Cord Evil. Vous devez libérer les planètes.

65 - DATAFILE II F Disquette : **295 F**
Gestion de fichier et base de données. Ce logiciel est conçu pour fonctionner avec un maximum de facilité. Les dimensions du fichier sont variables et l'on peut établir 930 fiches maximum avec 30 caractères par fiche.

66 - DATAMAT Disquette : 450 F
Gestion de fichier professionnel, DATAMAT permet de créer, de modifier, de rchercher, calculer, annuler, trier et imprimer jusqu'à 4000 fiches. Il est utilisable en français et permet de travailler en 80 colonnes. Il permet également la recherche multi critères et le tri des fiches.

67 - DEFENDOR DIE Cassette : 120 F
Le grand classique des batailles de l'espace. Les humanoïdes sont attaqués par leurs ennemis venus de toute part. Il faut les défendre. Jeu rapide et excellente animation.

68 - THE DEVIL CROWN Cassette : 139 F Disquette : **195 F**
Logiciel d'aventure graphique. Vous devez trouver untrésor dans un bateau pirate coulé. Malheureusement, les requins et autres ennemis veillent... Espérons que vous ne manquerez pas d'oxygène.

69 - DEVPACK ASSEMBLER Cassette : 295 F
Programme de chez AMSTRAD, Devpack est un assembleur/désassembleur/moniteur qui vous permettra de programmer en langage machine.

70 - LE DIAMANT DE L'ILE MAUDITE Cassette :169 F
jeu d'aventure. Vous débarquez sur une île déserte, pleine de pièges. Des monstres ne vous laissent pas en paix. Pour vous enfuir, une seule solution, l'hélicoptère. Réussirez-vous ? Excellent graphisme.

71 - EDUCATIVE I Disquette : **220 F**
Ce logiciel regroupe les éducatifs MEMORAM, AMSTERN 1, PLURIEL, NOMBRES et DICO.

72 - EDUCATIVE II Disquette : **220 F**
Regroupe les éducatifs MATHASARD, HISTO-QUIZZ et ORTHOREPERE.

73 - JEUX AMSTRAD Disquette : **220 F**
Ce logiciel regroupe 4 jeux pour Amstrad : FORCE 4, MISSION DETECTOR, STRESS et COBRA.

74 - DON JUAN Cassette : 159 F
Jeu de stratégie amoureuse très réussi. Vous devez charmer un jeune fille mais gare aux rivaux et à la fille qui peut vous prenddre vos économies. Un jeu pour ceux qui aiment séduire.

75 - DOSSIER G Cassette : 159 F
Vous connaissez Greenpeace. Qui a commis l'attenta ? Qu'en est-il aujourd'hui des responsabilités ? Un jeu de réflexes passionnant où vous pourrez analyser toutes hypothèses.

GENERAL®
le temple d'Amstrad

ACCESSOIRES AMSTRAD

1 - LECTEUR DISQUETTES 3 POUCES AVEC CONTROLEUR DD1 — 1995 F

A crédit : 495 F au comptant, 6 mensualités de 271,30 F
TEG 24,35 - Coût total du crédit avec assurance : 127,80

2 - LECTEUR DISQUETTES 3 POUCES 2e unité AMSTRAD FD1 — 1590 F

Identique au DD1 mais sans interface controleur. Le FD1 nécessite un cordon FDI pour le raccorder, soit au 664 soit au 6128.

A crédit : 90 F au comptant , 6 mensualités de 271,30 F
TEG 24,35 - Coût total du crédit : 127,80 F

3 - ADAPTATEUR PERITEL MP1 AMSTRAD — 395 F

Il permet de brancher un clavier 464 sur un TV couleur muni d'une prise péritel.

4 - ADAPTATEUR PERITEL MP2 AMSTRAD — 495 F

Il permet de brancher un clavier 664 ou 6128 sur un TV couleur muni d'une prise péritel.

5 - CRAYON OPTIQUE DK TRONICS — 290 F

Ce crayon, muni d'un logiciel sur cassette ne se branche que sur le 464. Les dessins créés peuvent être sauvegardés sur cassette ou disquette. Le menu est déroulant avec des icones ou fenêtres qui donnent au programme l'allure d'un petit logiciel "Mac". Il offre un choix de 10 couleurs et de 4 tailles de traits.



6 - CRAYON OPTIQUE ELECTRIC STUDIOPEN pour 464 — 395 F

Ce crayon est muni d'un prodigieux logiciel de dessin qui fait de cet appareil un produit unique en son genre. Venez demander une démonstration chez GENERAL.

7 - CRAYON OPTIQUE ELECTRIC STUDIOPEN pour 664 et 6128 — 435 F

Même modèle que pour 464 sauf que le logiciel est sur disquette.

8 - JOYSTICK QUICKSHOOT I SPECTRAVIDEO — 69 F

C'est le joystick super économique et pourtant, il est robuste. Dispositif de tir au manche et sur le socle. Garantie 1 mois. A éviter toutefois avec Décathlon.



9 - JOYSTICK QUICKSHOOT II SPECTRAVIDEO — 119 F

Le joystick le plus connu et le plus vendu chez GENERAL. Grande poignée, large base sur ventouse, solide, précis, il constitue un très bon rapport qualité/prix. Garantie 1 mois.



10 - JOYSTICK AMSTRAD JY2 — 149 F

Sa force, c'est d'être muni, sur son socle, d'une prise pour un 2e joystick car comme vous le savez, l'Amstrad n'est muni que d'une seule sortie joystick. En dehors de cet avantage, le joystick AMSTRAD n'est pas trop enthousiasmant sur le plan de la présentation et de la précision.



11 - JOYSTICK SPECTRAVIDEO QUICKSHOOT 4 — 159 F

Le même que le Quickshoot 2 avec 3 manches différents. Pour la curiosité.

12 - JOYSTICK SPECTRAVIDEO QUICKSHOOT 5 — 195 F

C'est un Quickshoot 2 avec une montrueuse base de près de 20 cm de long. Très impressionnant pour les frimeurs. Il est muni d'une énorme touche sur la base pour les tirs rapides, une touche qui ressemble plutôt à une pédale.

13 - JOYSTICK SPECTRAVIDEO QUICKSHOOT 7 — 149 F

Ce n'est pas à proprement parler un joystick puisqu'il n'a pas de manche. C'est plutôt un "paddle". Le manche est remplacé par un volant qui se tourne avec le doigt. Idéal pour certains jeux, il désorientera les fanas du joystick. A posséder en deuxième joystick.

14 - JOYSTICK SPECTRAVIDEO QUICKSHOOT 9 — 245 F

Joystick de type "track-ball". Une énorme "souris" à l'envers. Le manche est remplacé par une balle que l'on peut orienter dans 8 directions. Extrêmement robuste. Garantie 6 mois.

15 - JOYSTICK WICO "THE BOSS" — 199 F

Un grand classique du joystick comme le Quickshoot 2. Aspect spartiate, couleur grise un peu triste mais excellente précision et très solide.

16 - JOYSTICK PRO 500 competition — 270 F

Avec le PRO 500 on n'est pas là pour jouer. C'est la super merveille en matière d'électronique. En effet, le traditionnel contacteur à couronne en plastique sur lequel est montée la manette est remplacé par une série de microrupteurs ou microswitches qui assurent au PRO 500 une précision et surtout une robustesse inégalable. Garantie 1 an, c'est tout dire. Pour ceux qui en ont assez de se retrouver avec le manche dans une main et le socle dans l'autre au saut de haie de Décathlon.

17 - INTERFACE "DOUBLEUR" DE JOYSTICK — 170 F

Câble qui se branche sur la sortie de l'Amstrad et permet de brancher 2 joysticks sans utiliser le joystick Amstrad. Ex : 2 Quickshoot II ou 1 Quickshoot I et un PRO 500.

18 - CABLE CENTRONICS AMSTRAD IMPRIMANTE — 175 F

Ce câble permet de brancher n'importe quelle imprimante munie d'une prise Centronics sur la prise imprimante de l'Amstrad.

19 - CABLE FD1 — 175 F

Ce câble permet de raccorder l'unité disquette FD1 à un CPC 664 ou 6128

20 - CABLE MAGNETO CASSETTE/ AMSTRAD CPC — 60 F

Ce connecteur est muni d'un côté de la fiche ronde 5 broches DIN qui vient s'enficher au dos de l'Amstrad et de l'autre côté de 3 jacks (un pour l'entrée, un pour la sortie et le dernier pour la télécommande). Attention, le cablage de la fiche de l'Amstrad est particulier. Dans le commerce HIFI , on ne trouve pas ce câble branché de cette façon.

21 - CABLE RALLONGE (1,50 M) ECRAN/CLAVIER CPC 464 — 135 F

Ce câble permet d'éloigner le moniteur TV du clavier, ce qui est pratiquement indispensable si l'on veut jouer longtemps avec le moniteur couleur.

GENERAL®
le temple d'Amstrad

ACCESSOIRES AMSTRAD

22 - CABLE RALLONGE (1,50 M) ECRAN/CLAVIER 664 et 6128

185 F

23 - LES RUBANS IMPRIMANTES

AMSTRAD DMP1 ou SEIKOSHA GP500	95 F
CENTRONICS GLP 3101 ou BROTHER 1009	85 F
EPSON LX 80	59 F
DMP 2000	85 F
DMP 8256	95 F
OKIMATE (20 couleurs)	125 F

24 - CASSETTES VIERGES C20

GENERAL fait fabriquer des cassettes C20 ou 2x10 mn d'excellente qualité pour l'AMSTRAD. Cette durée est idéale pour l'enregistrement des programmes.

7,90 F pièce

par 10 pièces, la 11ᵉ est **CADEAU**

25 - MAGNETOPHONE CASSETTE DATACORDER LANSAY ou LASER

Ce DATACORDER a été spécialement conçu pour fonctionner avec les micros. Il fonctionne sur secteur ou à piles. C'est, à notre connaissance, le seul magnétophone qui fonctionne sans aucun incident avec l'AMSTRAD 664 ou 6128. De plus, ce qui ne gâte rien, il reprend les couleurs du CPC 6128 sur le plan esthétique. Le DATACORDER est pourvu d'une télécommande et d'un compteur. Le cordon magnéto est en sus.

390 F

26 - DISQUETTES VIERGES 3 pouces

AMSOFT
HITACHI
MAXELL
SCHNEIDER
NATIONAL

35 F pièce

27 - BOITE RANGEMENT 30 DISQUETTES 3 pouces

159 F

28 - BOITE RANGEMENT 60 DISQUETTES 3 pouces

Produit "pro". Couvercle transparent, serrure à clé, intercalaires charnières, étiquettes couleur, etc...

265 F

29 - PAPIER POUR IMPRIMANTE

Rame papier paravent, bandes caroll détachables, zoné, format A4, 70 g, les 500 feuilles	69 F
Rame papier paravent, bandes caroll détachables, non zoné, format A4, 70 g, les 500 feuilles	69 F
Rame étiquettes 12 cm x 3 cm sur support bandes caroll, les 500	85 F
Rame paravent zoné ou non, les 2000 feuilles	195 F

Nous pouvons vous fournir tous types de papiers, avec ou sans impression, tels que facturiers, bons de commande, devis, etc... Nous consulter.

30 - LES HOUSSES CLAVIER, MONITEUR et UNITE DISQUETTE

Nos housses sont en matière synthétique anti-statique.

Housse clavier 464	70 F
Housse clavier 664	70 F
Housse clavier 6128	70 F
Housse moniteur monochrome	70 F
Housse moniteur couleur	80 F
Housse clavier 8256	70 F
Housse moniteur 8256	85 F
Housse unité disquette	55 F
Housse DMP 2000	80 F
Housse LX 80	80 F
Housse Centronics	80 F

31 - IMPRIMANTE COULEUR MCP 40

Cette petite imprimante est de type "plotter". C'est la même que présentait ORIC il y a deux ans. Elle imprime sur un rouleau de papier de 15 cm de large, en 4 couleurs grâce à sa tête d'impression munie de 4 pointes billes. Idéale pour le listing économique, vitesse d'impression 12 cps. Elle permet surtout le dessin et le graphisme à condition de connaitre le programme approprié. Sa qualité courrier est insuffisante pour le traitement de texte.



990 F

32- TABLE GRAPHIQUE GRAFPAD II

Table graphique haute résolution. Très pratique pour ceux qui ont besoin de réaliser rapidement des graphiques précis.

33- MEUBLE MICRO GENERAL

Bien que son prix ait augmenté récemment, ce meuble reste à notre sens unique sur le plan du rapport qualité/prix. Muni de toutes les tablettes nécessaires, il constitue le complément idéal pour ceux qui ne possèdent pas de bureau et souhaitent travailler longtemps devant leur AMSTRAD. Colori noir. Dimensions : (HxPxL) 92 cm x 63 cm x 90 cm.

695 F

34 - KIT DE NETTOYAGE ECRAN CLAVIER BIB

Ce kit comprend un pinceau, 1 bombe à air, un produit et des chiffons antistatiques.

135 F

35 - KIT DE NETTOYAGE ECRAN CLAVIER CASSETTE

Idem le précédent, avec en plus une cassette nettoyante et des batonnets pour le nettoyage des têtes magnéto (pour les bricoleurs avertis).

195 F

36 - CASSETTE NETTOYAGE ALLSOP POUR CPC 464

Cette cassette est munie d'un dispositif anti-abrasif en "peau de chamois" synthétique et d'un liquide approprié. C'est le meilleur dispositif de nettoyage de têtes que nous connaissons.

75 F

37 - CASSETTE D'AZIMUTAGE DE TETES

Cette cassette, indispensable pour le 464, vous permet, à l'aide d'un petit tournevis, de régler précisément la hauteur de vos têtes magnéto en fonction de signaux émis par la cassette d'azimutage. Ainsi, vous n'avez plus de problème de chargement de cassette dû à un mauvais azimutage de votre 464 (à notre connaissance, 90 % des cassettes qui ne chargent pas sont victimes de ce défaut). L'azimutage du 464 se dérègle tôt ou tard, en fonction de l'usage plus ou moins intensif que vous en faites et il suffit du déplacement de la tête de quelques microns pour que votre programme ne se charge plus.

169 F

38 - LES SYNTHETISEURS DE SONS

Le principe du synthétiseur est de transformer un texte en parole, qu'il soit tapé au clavier ou sur programme cassette ou disquette. Le synthé est basé sur un micro processeur avec sorties stéréo.

a) SYNTHE DK TRONICS

Le plus vendu. Il est fourni avec la cassette programme, un ampli de 2x4w et deux haut-parleurs. Un problème toutefois, les phonèmes étant en anglais, pour entendre "bonjour" au synthé, il faudra taper "boon-joor" et encore, ce sera de toute façon l'inimitable accent anglais.



390 F

GENERAL®
le temple d'Amstrad

DEPARTEMENT VENTE PAR CORRESPONDANCE AUX PARTICULIERS

à adresser à GENERAL, 10, bd de Strasbourg - 75010 PARIS
☎ **42.06.50.50** (M. Le Poull, poste 40)

COMMENT ACHETER PAR CORRESPONDANCE ?

1 **Vous rédigez votre commande** à l'aide du (ou des) Bon de Commande ci-dessous *(n'oubliez pas d'indiquer clairement, en lettres d'imprimerie, **votre NOM et votre ADRESSE complète** dans la partie supérieure droite).*

2 **Frais d'expédition :** pour les frais de transports, GENERAL applique un forfait de 50F par commande (cette commande pouvant contenir plusieurs sortes de matériels).
Toutefois, si votre commande comporte :
a) un ou plusieurs Meubles Bibliothèques, il faut ajouter 70F au forfait de 50F **(50F + 70F = 120F) ;**
b) un ou plusieurs cartons de 50 boîtiers plastiques, il faut ajouter 30F au forfait de 50F **(50F + 30F = 80F) ;**
c) si votre commande est destinée à la Corse, il faut ajouter 30F au forfait de 50F **(50F + 30F = 80F).**

3 **Règlement :**
a) vous cochez le mode de règlement qui vous convient (chèque bancaire, chèque postal, mandat, carte bleue), dans la partie supérieure gauche du Bon de Commande ;
b) si vous optez pour le paiement par chèque bancaire, chèque postal ou mandat, ***vous joignez votre règlement*** au Bon de Commande ***(le règlement doit être libellé au nom de GENERAL VIDEO) ;***
c) si vous choisissez le paiement par **CARTE BLEUE,** n'oubliez pas d'indiquer (partie inférieure gauche du Bon de Commande) **le numéro et la date limite de validité** de votre Carte Bleue.
Pour l'étranger et outre-mer, nous consulter

BON DE COMMANDE EXPRÈS

Je, soussigné, déclare commander à GENERAL les matériels et fournitures ci-après désignés, pour expédition à mon adresse ci-contre.

Je joins mon règlement auquel j'ajoute le forfait de transport (voir plus haut "Procédure", page 37), par :

Chèque bancaire ☐ Chèque postal ☐ Mandat ☐ Carte Bleue ★ ☐

AMS - 13

NOM Prénom
N° Rue
Code postal
Ville

DESIGNATION	REFERENCE	L	QUANTITE	PRIX UNITAIRE	MONTANTS

TRES URGENT

★ **Pour règlement par CARTE BLEUE, voir § B page 36**
(Numéro Carte Bleue et date limite de validité OBLIGATOIRES)

N° CARTE BLEUE

DATE LIMITE DE VALIDITÉ

Signature

Pour les mineurs, autorisation des parents obligatoire

TOTAL COMMANDE
\+ FORFAIT DE PORT
TOTAL A REGLER

PETITES ANNONCES

VENDS

Vends ou échange PCW 8256, la configuration totale. Prix : 5 900 F. Tél. 88.39.13.39 entre 18 et 19 h 30.

Vends Amstrad 464 monochrome + synthé. vocal + logiciels + nombreux livres + collection complète de revues + joystick. Le tout : 3 500 F. Tél. 43.67.86.87 les soirs et W.-E.

Vends CPC 464 couleur acheté en février 86 + deux joysticks + logiciels et revues : 4 200 F. Tél. 16.55.35.12.80

Vends 464 + joystick + adaptateur Péritel + nombreux programmes originaux + revues + cordon + chaîne Hifi : 3 500 F. Éric Supplisson - 51, rue des Prairies - 75020 Paris. 16.1.47.97.79.04

Vends 464 + synthé. vocal + nombreux jeux sur cassettes 2 500 F à débattre. Loïc Bayon. Bt A - Les Terrasses de la Ravinière - 95520 Osny. Tél. 16.1.30.38.68.18 après 20 h.

A vendre logiciel en disquette Crafton et Xunk, jamais servi 120 F (avec notice). Tél. 16.1.45.97.44.54 : Jérôme Texier - 7 bis, rue Maréchal-Lyautey - 94290 Villeneuve le Roi

Vends CPC 464 monochrome + joystick + lecteur de disquettes DDI-1 + 30 disquettes vierges + logiciels sur cassettes. Prix : 5 000 F avec possibilité de vendre séparément. Contacter Gérard Gottman au 43.63.19.40 après 20 h.

Vends 464 couleur + joystick + crayon optique + programme de jeux + traitement de texte Semword + création graphique "Salut l'Artiste" + programmes de gestion. Prix : 4 200 F à débattre. Georges Vaucoret au 16.50.04.75.28.

Vends 6 128 : 3 000 F. Imprimante DMP 2 000 : 1 500 F. Programme de gestion d'icônes : Amstrimtosh : 500 F. Huynh au 16.1.45.85.82.83 le soir, ou 16.1.46.77.34.21 au poste 415.

Vends collections de revues 10 premiers numéros d'"Amstrad Magazine" : 150 F + dix premiers numéros de "CPC" : 150 F. E. Arnouts - 15, route de Watten - 59380 Bierne.

Vends CPC 6 128 monochrome + magnéto. + jeux : 6 500 F. Sous garantie, à débattre. Christophe Urpi - 6, rue Lavoisier - 66270 Le Soler. Tél. 16.68.92.19.92

Vends imprimante Smith Corona F 80 + deux rubans + tractor feed + manuel : 1 000 F. Tél. 48.26.71.65 après 18 h. Dominique Pottier - 12, rue Vincent-Dethare - 18250 Henrichemont.

Vends 664 monochrome + joystick + jeux : 3 000 F. DMP 2 000 + Tassword : 2 000 F. Le tout sous garantie. Tél. 43.77.04.47 après 19 h.

Vends Textomat sur disquette jamais servi faute d'imprimante : 350 F au lieu de 450 F + jeux. Tél. 16.1.43.09.11.53 entre 20 h et 22 h.

Vends 664 + imprimante DMP 1 + nombreux logiciels utilitaires et jeux : 6 000 F. Tél. 46.63.18.63 après 20 h.

Vends imprimante couleur Centronics Seikosha GP 700 A neuve sous garantie. Prix : 2 500 F. Didier au : 16.1.30.21.15.25.

Vends joystick Amstrad modèle JY 2, très bon état, prix à débattre entre 50 et 100. Jean-Philippe au 16.76.38.62.64 après 17 h.

Raison professionnelle, vends mon PCW 8 256 avec DBase II, le tout complet en TBE, achat début 86 : 6 500 F ou échange contre compatible PC. Tél. 16.1.48.84.89.97 et demander Dominique. Après 20 h.

Vends Amstrad CPC 464 couleur + lecteur de disquettes avec nombreux logiciels sur cassettes et disquettes. Le tout : 5 000 F. Tél. 60.84.26.74 après 19 h.

Vends monochrome + drive + synthé. vocal + nombreux logiciels : 4 500 F. Tél. 20.47.04.09 à partir de 20 h.

Vends 464 couleur acheté en janvier 86 très peu servi + logiciels. Tél. 31.64.21.05 après 18 h.

Vends imprimante Seikosha GP 500 A + interface 7/8 bits 1 700 F. P. Santoni - Rs de Balzac - Bât. C - TR Callelongue - 13008 Marseille. Tél. 16.91.71.71.49.

Vends livres de Micro-Applications n° 1 à 10 et n° 12 et 14 pour 1 000 F. Michel Didier - La Prelle - 88420 Moyenmoutier. Tél. 16.29.41.96.02

Vends cause double emploi une extension DK Tronics en TBE. Prix : 1 000 F à débattre. Xavier Sauvan au 16.1.46.28.20.90.

Vends 464 + modem DTL 2 000 + nombreuses cassettes de jeux et utilitaires + listings : 5 000 F. Possibilité d'achat séparé. Willy Lamandé - 94, rue Jean-Mermoz — 78600 Maisons Lafitte. Tél. 16.1.39.62.69.04 après 17 h.

Vends moniteur Amstrad GT 65 pour 464. Arnaud Wandrey - 18, rue des Flandres - 67380 Lingolsheim. Tél. 16.88.78.17.15.

Vends modem Digitelec DTL 2 000 Plus cause changement d'ordinateur. Sous garantie. Vendu : 1 300 F. Tél. 16.50.35.94.34, le soir.

Vends cause extension matériel, imprimante 80 colonnes Seikosha - GP 500 A, similaire à DMP 1 avec cordon, très peu servie. Sous garantie jusqu'à juillet 86 : 1 600 F. Robert Vuillemin - 28 j, rue du Gal-de-Gaulle - 21850 Saint Apollinaire. Tél. 16.80.71.65.05.

Vends un CPC et un PCW récents (mai 86) 10 % moins chers que neufs. Tél. 16.1.64.48.96.58).

Vends DBase II et Multiplan : 500 et 300 F. Tél. 42.79.39.75 aux heures de repas.

Vends moniteur monochrome vert avec cordon péritel très peu servi : 800 F. Yves Nice au 16.1.44.58.27.97.

Vends imprimante Brother M 1 009 neuve sous garantie + cordon connexion Centronics + système entraînement par picots. Prix à débattre sur la base de 2 000 F. Tél. 16.75.35.42.96 aux heures de repas.

Vends CPC 6 128 état neuf, très peu servi, sous garantie. Avec joystick et logiciels : 5 000 F. Tél. 16.1.45.57.07.43 à partir de 19 h.

Vends 6 128 moniteur couleur + joystick + disquettes jeux et utilitaires. Acheté en février 86. Le tout : 6 000 F. Yves au 43.42.09.96 le soir.

Vends imprimante Amstrad DMP 1 + cordon + Scriptor + Supercopy + Hardcopy + Amsword + 2 rubans encreurs. Le tout : 1 500 F. C. Dejonghe - 66, rue Négrier-Prolongée - 59420 Mouvaux. Tél. 16.20.24.87.20.

Vends 464 couleur + drive + imprimante Seikosha 500 A + nombreux logiciels ou séparément. 5 000 F ou 3 500 F, 1 500 F et 2 200 F. Tél. 16.27.87.56.85 le soir.

Vends 464 couleur + logiciels + livres + deux joysticks + adaptateur de joystick + listings et utilitaires. Prix : 4 300 F à débattre. Robert Bitoun au 16.1.43.73.36.71 ou 16.1.34.19.77.59.

ACHETE

Achète lecteur de disquettes DDI-1 pour CPC 464. Offre à G. Morard - Plombière Saint-Marcel - 73600 Moutiers. Tél. 16.1.79.24.30.57.

Cherche à acheter revues, livres et programmes utilitaires pour CPC 664. Peu chers. Merci. Tél. 16.91.66.57.23.

Achète les numéros 1, 2 et 3 d'"Amstrad Magazine" au prix de 19 F pièce. Très bon état exigé. Stéphane Mambella - Kellermann-Lorraine - D n° 253 - 88100 Saint Dié.

CPC 464 cherche logiciels ou programmes éducatifs et pédagogiques. Format cassette ou disquette. Tél. 16.93.64.23.55 après 20 h. Jean-Luc Désire - Les Floralies - avenue de Cassis - 06220 Vallauris.

Achète Turbo Pascal ou interface RS 232 C à bas prix et échange programmes de jeux pour 664. Thomas au 48.78.39.58.

Achète "Amstrad Magazine" n° 1 et 2 (port payé par moi), ou prêt (?). Jean-Claude Husson - 44, rue du Grand-Verger - 54000 Nancy. Tél. 16.83.27.52.99.

Achète "Amstrad Magazine" n° 1, 2, 3, 5, 6, 7. Faire offre à Lionel Destour, après 17 h, sauf les samedis et dimanches au 16.42.84.90.82. Lionel Destour, chez Delon - 1, rue Hoche - 13400 Aubagne.

Achète "Amstrad Magazine" n° 1, 2 et 3. Christophe Ménard - 78, rue de Paris - 95320 Saint Leu la Forêt.

Achète sur cassette logiciel "Space Invaders" pour 464. Tél. 16.1.45.22.50.37 aux heures de bureau.

DIVERS

Effectue analyse et programmation de tous problèmes spécifiques de gestion sur Amstrad. J. Avnaïm - 19 bis, rue Caravadossi - Bloc A - 06000 Nice.

Libre à partir du mois d'août 86, je cherche un emploi saisonnier ou annuel selon proposition, si possible dans le nord de la France. Titulaire Bac, B.T.S. en mécanisme automatique, initié L.S.E., Basic, Assembleur, possédant 8 256, travaillant depuis deux ans et demi dans une menuiserie d'aluminium (polyvalent). Contacter Serge Consolino - Le Jas de la Brute - La Garde Freinet - 83310 Cogolin.

CPC 464 peu de moyens (Tuc) cherche dons, tous logiciels. Merci. M. Ambiehl - 21, rue G.-de-Veyre - 15000 Aurillac.

Recherche correspondant pouvant donner vieux livres et revues sur Amstrad + échange programmes. Amane Kwiis - 1, rue de la Vigne-aux-Chiens - 21800 Saint Appolinaire.

Recherche housse de protection pour Amstrad 464 moniteur et clavier : 80 F au max. Tél. 42.27.69.22 et demander Yannis entre 18 h et 20 h.

Contre cinq timbres au tarif actuel, je vous envoie votre thème astral complet (+ biorythme, signe chinois...) ou contre deux timbres vos biorythmes mensuels. Rajouter deux timbres pour l'option fiche bristol. St. Foulon - 8, rue A.-Camus - 60100 Nogent sur Oise. Me communiquer vos dates et lieux de naissance ainsi que l'heure et les minutes.

PETITES ANNONCES

Envoyez-nous vos P.A. **gratuites** rédigées **très lisiblement** à : Amstrad Magazine, 55, av. Jean Jaurès, 75019 Paris.

RUBRIQUE :
☐ Achat ☐ Echange
☐ Vente ☐ Divers

75 PARIS

Micro Programmes

ORDINATEURS
PERIPHERIQUES
ACCESSOIRES
LOGICIELS

MICRO PROGRAMME 5
82/84, Bd des Batignolles
75017 PARIS - M° VILLIERS

76 ROUEN

Loisir
INFORMATIQUE
CITIZEN BAND
Micro-ordinateurs
Accessoires
Nombreux logiciels

31, Bld. de la Marne
76000 ROUEN
Tél.: 35.07.60.60

76 LE HAVRE

Loisir
INFORMATIQUE

Micro-ordinateurs
Accessoires
Nombreux logiciels

22 place du Général-de-Gaulle
76600 LE HAVRE
Tél. : **35 43.51.54**

77 ROISSY-EN-BRIE

ITM.77
LE SERVICE EN PLUS

Ordinateurs
Périphériques
Logiciels
Librairie

CENTRE CIAL DE LA FERME D'AYAU
77680 ROISSY EN BRIE
TEL: **60.28.61.60**

78 VERSAILLES

S'ils sont quelque part
c'est chez

Microfolie's

AMSTRAD 6128
AMSTRAD 8256
et les derniers logiciels.

4, rue André Chénier
78000 VERSAILLES
Tél. : 30.21.75.01

87 LIMOGES

Le N° 1 AMSTRAD

MLP-PENICAUT
Logiciels
Gamme complète
et meubles AMSTRAD
chaîne HI-FI LASER
Place Winston Chrchill
87000 LIMOGES. Tél. 55.77.59.11

MLP - PENICAUT
ouvre un second magasin
rue Jules Guesde
près de la rue Jean-Jaurès

89 JOIGNY

S.D.I.

o
ORDINATEURS, LOGICIELS
PERIPHERIQUES
AMSTRADESK
o
LISTE SUR DEMANDE
o

25, route de Montargis
89300 JOIGNY. Tél. 86.62.06.02

92 LA GARENNE-COLOMBES

MOVC

REVENDEUR AMSTRAD
SPECIALISTE LOGICYS
VENDEUR AGREE
ERE INFORMATIQUE
MODEM DIGITELEC
DISPONIBLE

13, bd de la République
92250 LA GARENNE-COLOMBES
Tél. 47.84.21.77

93 VILLEMONBLE

M. F. I.
MICROS FOURNITURES
INFORMATIQUES

SPECIALISTE AMSTRAD

MICRO-ORDINATEURS
LOGICIELS
PERIPHERIQUES

88, avenue Galliéni
93250 VILLEMONBLE
Tél. : 48.55.32.87

MEA CULPA

Vous avez sué sang et eau avant les vacances sur le labyrinthe du **Labynotaure.** Dans son infinie bonté, Amstrad Magazine a eu pitié des malheureux qui sont encore bloqués... Voici donc — à vous de l'utiliser judicieusement — la solution du Labynotaure.
Lit message/E/N/NE/S/lit message (vous lirez le mot de passe)/E/SE/NE/H/S/examine vase/prendre gants/O/H/NE/N/N/examine panier/mange nourriture/NO/O/SO/examine tableau/(donnez ici le mot de passe)/NE/NE/E/N/NE/(donnez mot de passe)/prendre clé/SO/S/O/S/SO/SE/H/E/E/enlève toile/N/NO/SO/B/NE/E/E/NE/NO/enlève toile/N/NE/S/B/utiliser clé/E.

A propos de **Supercatalog** (N° 3 Cahiers d'Amstrad) :
Suite à notre annonce de l'élaboration d'un rectificatif concernant le programme **Supercatalog**, voici les données qui vous permettront de faire tourner ce programme sur 464 (équipé de disquette) ou 664. Le défaut de fonctionnement apparu sur 464 et 664 (exclusivement) provient, d'après l'auteur du programme, d'une particularité du Basic 1.0 qui ne supporte pas des lignes sous la forme : A$ (FNfonc(p)).

• Lignes à supprimer :
```
10 MEMORY &A000
750 MEMORY &A67B
```
• Lignes à rajouter :
```
535 p=FNprog(AX,AY)
575 p=FNprog(PX,PY)
755 p=FNprog(PX,PY)
```
• Lignes à modifier :
```
540 PRINT A$(P)
580 PRINT A$(P)
760 PRINT A$(P)
```
M. Bernard Katz (Limoges) nous a envoyé des améliorations possibles à propos des programmes « **Amstermind** » et « **Mao** » (Numéro 9 Amstrad Mag). Avec nos remerciements, voici ces améliorations :

— **Amstermind** sur écran monochrome, les chiffres étaient difficilement lisibles. Il suffit de modifier :
ligne 790 → au lieu de (240+R) : ... (45+R)
ligne 800 → au lieu de PEN 4 : ... PEN 0
ligne 1190 → au lieu de (240+A(16,D) : ... (45+A(16,D))

— **Mao** : un excellent programme auquel M. Katz apporte des nouvelles fonctions :
1 - possibilité de supprimer un enregistrement et de combler les vides après suppression.
2 - accepter un fonctionnement majuscules et minuscules.
```
99 M=0
280 IF UPPER$(CT$)=A$ OR LOWER$
(CT$)=A$ THEN.....
310 GOTO 99
320 ......Ecrire/questionner Charger
Sauver Lister Quitter Gomme"
376 IF R$="G" OR R$="g" GOTO 740
740 INPUT "DONNER LE NUMERO DE
LIGNE # ";W
750 FOR Y=W TO N-1
760 B$(Y)=" "
770 B$(Y)=B$(Y+1)
780 NEXT Y
790 B$(Y+1)=" "
800 N=N-1
810 GOTO 315
```
NDLR : si vous avez, vous aussi, apporté de courtes améliorations à des programmes parus, n'hésitez pas à nous les envoyer « rubrique Mea Culpa ».

— **Pronosoft.** Notre maquettiste fou a encore eu le coup de cutter fatal... Avec ses excuses, il vous prie d'accepter la correction des lignes incomplètes :
```
670 LOCATE #1,10,3:PRINT #1,"X"U-
PPER$(prix$);"---";CVX;"CHEVAUX
PARTANTSX"
870 LOCATE #1,4,2:PRINT #1,"X
TIERCE X ";CVX;"CHEVAUX PAR-
TANTS";:IF PRIX$<>"" THEN
LOCATE #1,80—(LEN(PRIX$)+11),2:
PRINT #1,"PRIX de ";UPPER$(prix$)
```
— **Skrabble**
```
5060 CLS #4:PAPER #4,1:LOCATE
#4,4,1:PRINT #4,"XMENU 2X":PAPER
#4,2
5210 CLS #4:PAPER #4,1:LOCATE
#4,4,1:PRINT #4,"XMENU 1X":PAPER
4,2: GOTO 670
```
NOTA : X s'obtient en appuyant simultanément sur <CONTROL> et X.

Voici les corrections à apporter au petit programme de mise en œuvre de l'interface **"Print 8"** (kit page 110 - n° 12) :
```
89 REM correction data "PRINT 8" ------
90 DATA 1,&32,0,&CD,&2E,&BD,&30,7,
&10,&F9,&D,&20,&F6,&B7,&C9,&C5,
&47,&2F,&E6,&80,&4F,&78,&E6,&7F,
&81,1,0,&EF,&F3,&ED,&41,&ED,&49,
&ED,&79,&FB,&C1,&37,&C9.
100 DATA &C3,0,&A6.
```

•• Guide des Spécialistes AMSTRAD ••

94 — VINCENNES

ORDIVIDUEL

REVENDEUR OFFICIEL
AMSTRAD

Ouvert du mardi au vendredi
de 10 h 30 à 13 h et de 15 h à 19 h,
le samedi de 10 h 30 à 19 h

20, rue de Montreuil
94300 VINCENNES.
Tél. : (1) 43.28.22.06

à 50 m du R.E.R.
Station VINCENNES

94 — L'HAY LES ROSES

MOVC

REVENDEUR AMSTRAD
SPECIALISTE LOGICYS
VENDEUR AGRÉÉ
ERE INFORMATIQUE
MODEM DIGITELEC
DISPONIBLE

2, rue Marc Sangnier
94240 L'HAY LES ROSES
Tél. : 46.83.03.61

94 — MAISONS-ALFORT

INFORMATIQUE SYSTEM FRANCE

TOUS LES ORDINATEURS
PERIPHERIQUES
LOGICIELS
LIVRES

AMSTRAD

99 Av. du Gal Leclerc
94 700 Maisons Alfort
TEL. 43 68 12 12

Vente par correspondance
Port gratuit

94 — LE KREMLIN-BICÊTRE

kb INFORMATIQUE

ORDINATEURS
PERIPHERIQUES
Librairie
+ de 400 logiciels

LISTE SUR DEMANDE
contre 5 F, remboursés à la première commande

18, avenue Eugène Thomas
94270 LE KREMLIN-BICÊTRE
Tél. 45.21.07.09

94 — CHENNEVIERES-SUR-MARNE

IVELEC Center

REVENDEUR QUALIFIE AMSTRAD

PERIPHERIQUES
ORDINATEURS
LOGICIELS
LIVRES

SERVICE-APRES-VENTE

62,RUE DU GL DE GAULLE
94430 CHENNEVIERES / M
TEL 45.76.73.13

94 — MAISONS-ALFORT

VAL DE MARNE COMPUTER
revendeur qualifié
AMSTRAD

ORDINATEURS, LOGICIELS, PERIPHERIQUES

62 bis av. G.-Clémenceau
94700 Maisons-Alfort
Tél. : **43.78.00.72**

DISPONIBLE : LECTEURS 5 POUCES

PRIX TTC

☐ DD6 : Lecteur 5 pouces pour 464-664-6128	**1990 F**
☐ CORDON pour 664 et 6128	**79 F**

ROBUSTE — **ESTHETIQUE** — **NOUVEAU !** — **EN STOCK** — **ECONOMIQUE**

☐ DD8 : Lecteur 5 pouces pour 8256	**1990 F**
☐ DD8 + extension 512 K	**2290 F**
☐ Extension 512 K pour 8256	**390 F**
☐ Boîte de 10 disquettes pour DD6	**80 F**
☐ Boîte de 10 disquettes pour DD8	**179 F**

PCW 8256 + 512 K : 5990 TTC. PCW 8256 + 512 K + DD6 : 7990 F (nous consulter).

COMPOSANTS PROFESSIONNELS

GARANTIE 1 AN

AMS - 13
NOM ________ PRENOM ________
VILLE ________
CODE POSTAL ________ SIGNATURE
TOTAL TTC : ________ Signature des parents pour les mineurs. port 20 F

JOINDRE ☐ CHEQUE A LA COMMANDE OU ☐ CONTRE REMBOURSEMENT (+30 F)

REVENDEURS CONTACTEZ-NOUS. TEL. 27.85.50.39

MVI - 14, RUE DE ST-QUENTIN, 59540 CAUDRY

PYRADEV

Cinq utilitaires en un

Un boitier superbe, avec un prisme d'où sortent cinq rayons de couleur, un pour chacune des facettes de cet utilitaire étonnant : éditeur, moniteur, assembleur, gestion de disquettes, et routines diverses. Une belle trousse à outils.



L'EDITEUR permet d'éditer très rapidement des fichiers ASCII, même de grande taille : maximum 32 300 octets... Une multitude d'options autorise toutes les manipulations pour modifier le fichier, en extraire des blocs de code, les remplacer, les modifier. On peut encore insérer des lignes ou des caractères, faire des recherches de lignes. On appréciera aussi les neuf mémoires de frappe, qui permettent chacune de relire et de réutiliser jusqu'à trente-deux frappes mémorisées. Enfin, codes, fichiers et modifications peuvent en permanence être tirés sur imprimante. Un outil de travail indispensable.

Le MACRO-ASSEMBLEUR, fondé sur le langage de programmation Zilog Z80, avec quelques modifications et extensions, est le roi de l'assemblage : il peut assembler jusqu'à trente-deux fichiers dans un seul processus d'assemblage, ces fichiers pouvant se trouver sur des disques différents ! En fait, c'est le compagnon parfait de l'éditeur. L'assemblage est très rapide ; le code source est mémorisé dans des blocs mémoires particuliers ; ainsi, la source est lue directement à partir de la mémoire pendant le processus d'assemblage. Une trentaine d'instructions particulières à Pyradev complètent cet ensemble très puissant.

Le MONITEUR servira avant tout à fignoler sans trop de peine les routines d'un programme plus vaste. Il permet à la fois de charger des programmes de test, de lancer l'exécution de codes, de programmer des interruptions, de désassembler le contenu des mémoires et des ROM... Des options exécutables par la pression d'une seule touche du clavier offrent l'étude pas-à-pas d'une section de code, l'exécution directe à partir d'une adresse choisie, l'installation de "pièges" sur certaines instructions, ou encore le changement de contenu d'un registre 8 par simple remplacement à l'écran)... Le désassemblage peut se faire sur disquette, écran, ou imprimante.

Le "DISC-NURSE" s'occupe à fond de vos fichiers. Il peut rechercher, visualiser, imprimer, modifier, et re-écrire des secteurs de fichiers. La recherche peut même s'effectuer, à une vitesse raisonnable, sur la totalité de la disquette... Les secteurs sont listés sur l'écran ; vous pouvez les modifier comme avec un banal traitement de textes, en allant simplement écrire les nouvelles valeurs à la place des anciennes. Autre option appréciable : la recherche et récupération de fichiers accidentellement effacés, si du moins leurs secteurs n'ont pas encore été réutilisés.

Reste le programme UTILITAIRE, sans grande originalité, mais bien commode : catalogue de lecteurs de disquettes A et B, changement de nom ou effacement de fichiers, copie de fichiers de tous types entre disquette et disquette, ou entre cassette et disquette (uniquement avec header...).

Pyradev semble donc bien placé pour conquérir les amateurs de programmation "haut-niveau" qui n'aiment pas trop se compliquer la tâche. Les débutants en Assembleur risquent par contre de ne pas savoir profiter des ressources énormes du logiciel. Certes, le manuel est en français, très correctement traduit, mais vraiment succinct sur bien des points délicats... Quelques fichiers de démonstration permettent de s'initier en douceur à l'utilisation de l'éditeur et du moniteur.

Pyradev est importé par US GOLD. Il tourne aussi bien sur 464 (avec lecteur DDI-1) et sur 6128. Evidemment, le logiciel est sur disquette !

Denis Papin

8256 + 1990 = 8512



1 990 F TTC pour transformer votre 8256 en 8512.

Vous possédez un AMSTRAD P.C.W 8256, vous désirez augmenter sa capacité de mémoire et aussi avoir la possibilité de travailler avec 2 lecteurs de disquettes.
CAMERON vous propose la solution simple et pratique : le kit **CAMERON U512** comprenant :

- un lecteur de disquettes, 3" d'un mega octet.
- 256 K ram.
- 4 vis.
- Une notice très complète en français.

L'architecture de votre 8256 prévoit cette extension : l'installation se fait dans le logement vide de votre AMSTRAD.
Le drive d'un mega octet du kit **CAMERON U 256** est identique au drive d'origine du PCW 8512 D'AMSTRAD.

Les 256 K ram du kit **CAMERON U 256** sont fournis par 8 composants de 32 K chacun qui s'enfichent directement sur la carte d'origine de votre 8256.

REVENDEURS

Pour distribuer le kit **CAMERON U 512** téléphonez à **BABETH DUCHE** AU : **42.40.58.48** ou écrivez à l'adresse suivante
SOCIETE CAMERON 170, quai de Jemmapes, 75010 Paris. Fax 42-38-39-44. Télex 612 259 F.

PARTICULIERS

Vous désirez le kit **CAMERON U 512** 1990 F TTC. Renvoyez le bon ci-dessous complété à **CAMERON S.A.R.L.**, 170, quai de Jemmapes, 75010 Paris, pour avoir l'adresse du revendeur le plus proche de chez vous.

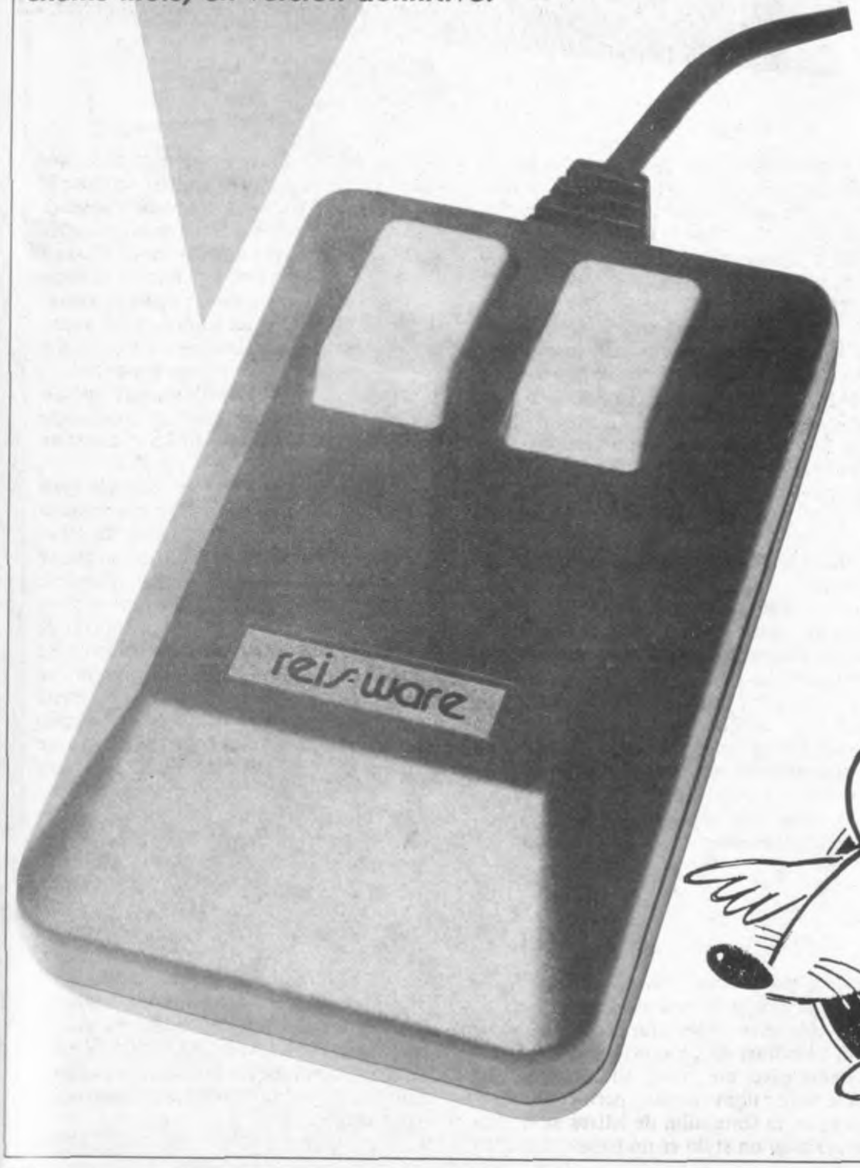
AMS-13

Nom : .... Prénom : ....
Rue : .... N° : ....
Code Postal : .... Ville : ....

La souris Reis-Ware :

Un goût d'avant-première pour votre Amstrad

De plus en plus de périphériques sont développés pour la gamme des CPC. Nous avons vu des stylos optiques, des extensions mémoire, des drives de tous formats, des tablettes graphiques et, en février, la première souris pour Amstrad. Le nouveau périphérique que nous allons vous présenter est une autre souris, laquelle porte le doux nom de REIS-WARE. Made in Germany, elle est adaptée aux CPC et devrait être distribuée dans les prochains mois, en version définitive.

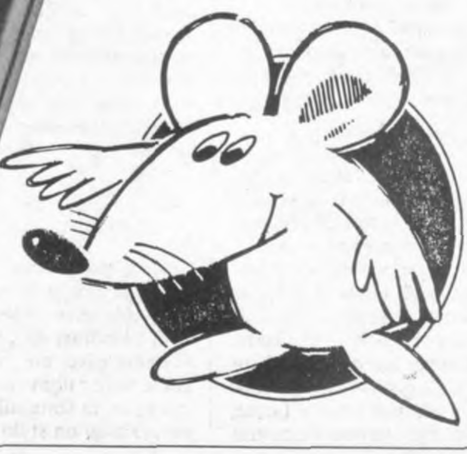


Présentation

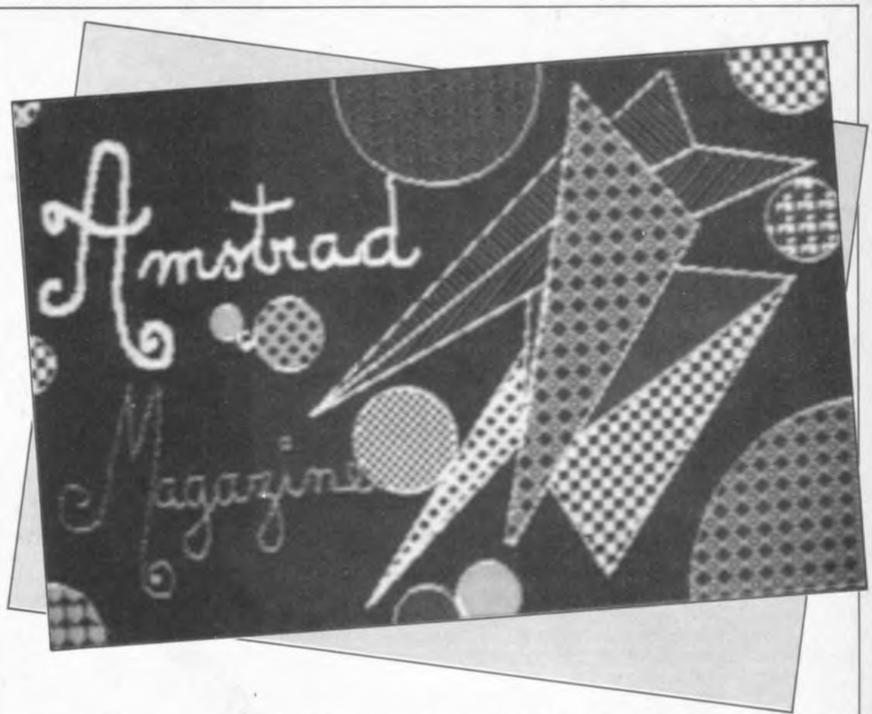
La souris Reis-Ware possède un look résolument "design". Grâce à un boîtier plus ergonomique que celui de l'AMX, la main trouve tout de suite une position très agréable. Le coffret est en plastique noir, aux angles bisautés et très arrondis. Il est d'une surface équivalente à celui de l'AMX quoique paraissant plus petit. La première différence marquante, outre les questions d'esthétique, vient des boutons de contrôle situés sur le dessus de l'appareil : trois pour l'AMX, deux pour REIS-WARE. Ceux-ci, en plastique jaune, permettent un positionnement plus efficace et rationnel des doigts, de la main ; le confort s'en ressent dès les premières manœuvres. Les contacts sont plus francs, plus précis que ceux de l'AMX, grâce à un système de "cliquet" (utilisé sur certaines calculatrices).

Connexions

La souris REIS-WARE se relie à l'ordinateur par l'intermédiaire d'une petite interface, dans le port joystick. Cette caractéristique, à première vue anodine, permet non seulement de laisser libre le port d'extension pour d'autres périphériques, (crayon optique, synthétiseur vocal...) mais encore de n'avoir qu'un modèle commun à toute la gamme des CPC (les boîtiers d'interfaces connectés au port d'extension, à l'arrière de la machine, présentent souvent le désagréable défaut d'être plus ou moins adaptés au modèle de CPC et à la forme du boîtier, ce qui nuit souvent à la bonne stabilité de l'ensemble).
L'alimentation est assurée par le moniteur (5 volts). Le boîtier d'interface est moins



volumineux que celui de l'AMX, moins gênant et, plus compact, il confère à l'ensemble une impression de plus grande solidité. La souris se déplace aisément sur toutes surfaces (y compris les revêtements plastifiés) grâce à une volumineuse boule et un poids sensiblement plus élevé que celui de l'AMX. Les déplacements de la flèche (curseur) sont donc, nous le verrons, très précis et très aisés. Cette précision vient également d'un système d'amorce optique et d'un "processeur" quatre bits, lesquels travaillent en fonction du mouvement effectué par la souris jusqu'à une vitesse de 20 centimètres/seconde.
Le problème, lorsqu'on essaie un "prototype", est souvent l'absence de documentation et, dans ce cas, un logiciel très complet mais entièrement écrit en allemand. Les traductions effectuées, ce logiciel devrait, complété par un manuel d'utilisation, être très simple d'emploi. Dans cette version "provisoire", le système d'exploitation de la souris comprend deux programmes principaux, chacun sur l'une des faces de la disquette : Mouse-Pack et Centaur.



Mouse-Pack

Sous ce vocable générique, on retrouve divers programmes permettant de composer soi-même des utilitaires utilisant la souris Reis-Ware. Ce sont des utilitaires de redéfinition de caractères, de trames, de reconfiguration pour imprimantes et diverses démos que vous pouvez appeler d'un programme principal (CONTROL). Il s'agit, en fait, d'une face "TOOL-KIT", avec des utilitaires générant des instructions RSX.
Ainsi, un programme comme DTREIB met à votre disposition plus d'une vingtaine de nouvelles instructions RSX - donc facilement incorporables à vos programmes - comprenant tout, ou presque, ce qui concerne l'imprimante (Line Feed...), mode d'impression (|textcopy, |poster...) et caractères d'écriture (|height, |italics, |emphasized...). L'utilitaire MAUS vous explique la syntaxe des instructions permettant la mise en œuvre d'une cinquantaine de RSX pour piloter la souris à partir d'un simple programme Basic (|Xpos, |scroll, |fill, |circle, |pattern, |box, |zoom etc.). WINDOW-MANAGER vient compléter ces utilitaires en offrant un système pour créer options, menus et fenêtres mobiles dans vos programmes.
Du programme "Control", vous pourrez appeler diverses démonstrations de programmes construits avec les RSX citées ci-dessus (Filldemo, scrolldemo, circledemo...).

Centaur

La souris, comme toutes les extensions pouvant être utilisées dans un but de DAO, est livrée avec un logiciel d'aide à la création graphique. Ce logiciel, contrairement à celui de la souris AMX, ne comprend pas d'icônes, mais un système de menus à fenêtres mobiles. Vous pouvez faire apparaître les menus à n'importe quel endroit de l'écran et vous-même déterminer la largeur et la hauteur à leur accorder. Ce système moins "tape à l'œil", même s'il est tout aussi efficace, est moins agréable. Un système de menus iconographiques, ou du moins de menus déroulants aurait permis une utilisation plus rationnelle de la souris. On est loin des présentations "à la Mac". Le logiciel, écrit en Basic et Assembleur, permet de travailler dans les trois modes-écrans de l'Amstrad (0,1,2) avec les restrictions du nombre des couleurs imposées par chacun d'eux.
Au niveau des menus, on retrouve malgré tout la plupart des options communes à ce genre de logiciels : dessin par points, lignes, cercles, boîtes, zoom, remplissage de surfaces, bombe aérosol (Spray), effets de miroirs, etc.
Un grand choix de trames (redéfinissables) est à votre disposition et plusieurs épaisseurs de "pinceaux" vous sont offertes. A noter, la présence d'un utilitaire (SETUP) qui vous permettra de définir et redéfinir les trames que vous utiliserez dans Centaur. Les trames crées sont sauvegardées sur disquette et peuvent être rappelées à partir du logiciel graphique. Setup est lui-même un utilitaire très pratique et très commode d'emploi pour créer ou modifier une trame.
De nombreux fichiers "écritures" vous permettront de mixer graphismes et textes avec un choix très important de polices de caractères. Dans chaque police, vous pourrez également paramétrer les caractères (hauteur, largeur...).

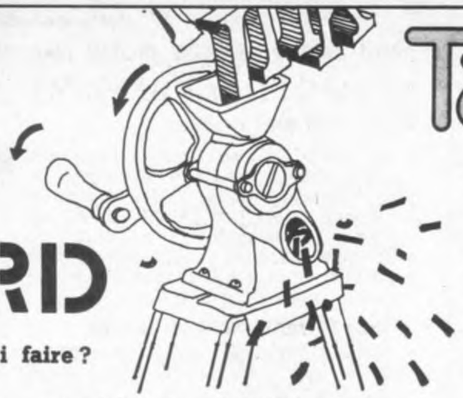
Utilisation de la souris pour les graphismes

Si le logiciel Centaur, quoique très complet, n'atteint pas le summum dans la performance, une chose est frappante : la précision d'écriture de la souris REIS-WARE. Comme pixel par pixel, elle autorise une trace sûre, ultra-précise, permettant, par exemple, la formation de lettres aussi nettes qu'avec un stylo et un papier. Un gros effort a été fait quant à la qualité de la précision. L'utilisation du logiciel est simple quoique, pour l'instant, gênée par l'absence d'instructions en français. Le dessin est donc aisé (une bizarrerie pourtant, nous n'avons pas trouvé la gomme). Différentes options et programmes permettent, outre la sauvegarde sur disquette, un hardcopy sur imprimante (textes et dessins) qui fera peut-être entrer vos chef-d'œuvres dans la postérité...
Le hardcopy s'effectue évidemment en noir et blanc, mais des "tramés" et nuances de gris pourront faire ressortir les nuances de couleurs.
Il ne s'agit pas ici d'un test véritable mais d'une première approche d'un matériel qui n'est pas encore dans sa phase de distribution. Le "prototype', que nous avons essayé pour vous, se révèle prometteur et semble avoir été bien étudié pour allier création et facilité d'emploi. Un avantage certain réside dans les utilitaires fournis sur la disquette : à quoi bon acheter une souris qu'on ne pourra utiliser qu'au gré de sa compatibilité avec des logiciels existants ou pour un emploi unique dans le cadre du logiciel fourni avec l'ensemble ? Avec cette souris, qui sera importée vraisemblablement d'ici quelques mois, par Cameron SARL, vous devriez pouvoir créer vos propres utilisations, incorporer les facilités et souplesses d'emploi qu'offre ce périphérique dans des programmes autres que graphiques (fichiers, menus iconographiques...). C'est une très bonne chose que de ne pas limiter son usage. Robuste, d'un "look d'enfer", bien conçue pour travailler, et à moins de 1 000 F, assisterons-nous dans les prochains mois à un duel AMX-MOUSE/REISWARE MAUS ? Comptez sur nous pour vous tenir informés des évolutions de cette souris bien sympathique.

F. Villon

SEMAPHORE

Tasman



TASWORD

Un traitement de texte, pour quoi faire ?

La plupart des gens peuvent citer, sans que la marge d'erreur soit trop importante, le coût annuel de leurs frais de voiture, de leur note téléphonique ou de chauffage.
Par contre, avec la meilleure volonté du monde, il leur sera impossible d'estimer le coût réel (c'est-à-dire non seulement le coût du papier et les frais postaux, mais aussi celui du temps consacré à la rédaction/correction/impression), même de façon fort approximative, d'un document dactylographié.
L'expérience a montré que ce coût est généralement sous-évalué. Si l'on songe que certaines professions (avocats, notaires, enseignants,...) passent plus de 20% de leur temps à la rédaction de textes, que d'autres (journalistes, traducteurs, écrivains,...) vivent quasi exclusivement de leur plume, on comprend qu'un système informatique muni d'un bon traitement de texte est rapidement rentable.
Dans le domaine de l'éducation, le traitement de texte s'est taillé une place de choix parmi les logiciels dits «éducatifs». En effet, en supprimant un certains nombre de contraintes liées à l'obtention d'un texte bien présenté le traitement de texte permet la libération de la créativité de l'enfant.
Jusqu'ici, le traitement de texte était dépendant de matériels chers. L'arrivée des Amstrad a profondément modifié cette situation. Ces ordinateurs personnels permettent, avec un logiciel tel TASWORD, d'effectuer un travail professionnel. Les traitements de textes TASWORD appartiennent à une nouvelle génération de logiciels du genre, qui conjugue puissance, facilité d'emploi et un prix basé sur un calcul réaliste des coûts de revient et du volume possible des ventes.
Les créateurs de TASWORD, Tasman Ltd. (G.B.) et Sémaphore Logiciels (Suisse) ont développé en quelque cinq années une expérience qui porte sur 8 systèmes différents (du ZX80 au PCW 8512 en passant par le Spectrum, le Commodore C64, les MSX et Einstein) et dans huit langues européennes plus l'arabe. Plus de 250.000 TASWORD sont utilisés chaque jour à travers le monde. Cette expérience, d'un logiciel parmi les plus utilisés, ses concepteurs vous en font bénéficier par les mises à jour régulières du programme et un service technique gratuit, ceci au contraire de certains autres éditeurs qui, malgré le coût supérieur de leur produit, arguent son «prix réduit» pour refuser par écrit tout support technique. Nombreux sont les utilisateurs qui peuvent témoigner de l'accueil sympathique et de l'aide efficace auprès de Sémaphore.

Un logiciel pour chaque machine.

Du TASWORD sur cassette pour le 464 au TASWORD 8000 pour le 8512, en passant par les versions «D» pour les disquettes AMSTRAD et TASWORD 648, Sémaphore offre une gamme complète de produits compatibles entre eux et adaptés aux particularités de chaque machine. Maintenant que Amstrad a repris la vente des ordinateurs SINCLAIR, il est aussi approprié de parler en ces pages du TASWORD 3/128 pour le nouveau Spectrum 128 Ko. Les TASWORD permettent de travailler sur des fichiers adaptés aux capacités des machines hôtes, de 13.000 caractères sur un 464 à 300.000 caractères sur le 8512...

Un auto-tuteur gratuit...

est livré avec chaque TASWORD, une heure de travail directement au clavier avec TUTEUR et vous saurez utiliser 80% des fonctions du programme. Ceci sans recours au manuel ! Ce programme vous ouvrira la porte à la...

Pléthore de fonctions utiles.

De nombreuses pages d'AIDE sont accessibles en tout temps, vous ne restez jamais bloqué, perdu à la recherche de votre manuel. Les pages d'aide peuvent même être éditées pour répondre à vos besoins particuliers.
La première fonction dont vous aurez besoin une fois le logiciel chargé est celle qui vous permet de vous déplacer sur l'écran pour y consigner votre texte. TASWORD qui est organisé selon la «philosophie» WYSWYG (Wat You See is What You Get = ce que vous voyez est ce qui s'imprime), vous montre à l'écran le texte comme il sera imprimé. Tous les MOUVEMENTS permettant un travail rapide et flexible – caractère par caractère, mot par mot, ligne par ligne, page par page, du début à la fin du texte etc... – sont possibles.
La CORRECTION, de loin la fonction la plus utile dans un traitement de texte, est possible par les commandes suivantes: EFFACEMENT d'un caractère, d'un mot, d'une ligne (avec retour possible en cas d'effacement accidentel), d'un paragraphe ou d'un bloc, total (avec protection...). INSERTION de caractères, de lignes, automatique, par recouvrement ou par déplacement. REMPLACEMENT automatique ou sélectif d'un mot par un autre ou un groupe de mots. Il y a même une touche qui permet de changer les minuscules en majuscules et vice-versa !
Votre texte pourra être mis en page (formaté en jargon) au moyen des fonctions de DEPLACEMENT – vers la gauche, la droite ou au centre –, de JUSTIFICATION, autre mot de jargon signifiant l'alignement des mots sur une colonne. TASWORD permet de justifier un texte, de le dé-justifier ou même de le forcer dans de nouvelles marges. Vous pouvez taper un texte sans vous soucier des fins de lignes car le programme enverra automatiquement les mots dépassant la marge de droite à la ligne.
TASWORD innove et reste le seul à pouvoir travailler sur 128 COLONNES.L'IMPRESSION est entièrement paramétrable à partir du programme pour n'importe quelle imprimante matricielle (à points), à jet d'encre , laser ou marguerite qui soit compatible (adaptable) avec l'AMSTRAD (ceci y compris pour les 8256 et 8512). Vous pourrez définir la longueur de page, les codes d'impressions pour contrôler les caractères spéciaux, l'espacement des lignes, le pas, le nombre de copies, la partie du texte à imprimer, la création d'en-têtes ou de bas-de-pages, l'emploi de papier continu ou feuille à feuille, la numérotation des pages (en haut ou en bas, à gauche, au centre ou à droite). TASWORD est de loin le seul programme qui offre autant de possibilités de paramétrage.

Des touches à tout faire.

Dix touches de fonction sont à votre disposition pour créer une bibliothèque de formules qui s'imprimeront à la pression d'une seule touche, mots compliqués, formules de politesse etc,...

Des blocs-notes

Les versions 6128 et 8000 permettent la création dans un texte de «blocs-notes» indépendants du texte, une fonction pratique pour garder des notes à propos d'un texte, un rappel de références, etc...

L'impression avec fusion «fichier- texte»

Cette importante facilité, «MAIL–MERGE», est INTÉGRÉE sans supplément de prix dans les versions «D», 6128 et 8000 de TASWORD. Cette fonction vous permet par exemple l'impression multiple d'une même lettre adressée individuellement aux personnes figurant dans le fichier sur la disquette. Le programme n'est pas limité comme beaucoup d'autres à l'impression des seuls nom et adresse, mais permet l'impression de texte à n'importe quel endroit du document. La possibilité d'imprimer sélectivement à partir du fichier équivaut à un puissant système de tri. Par exemple vous pouvez choisir de n'envoyer la lettre qu'aux personnes dont le nom commence par la lettre D, dont le code postal est égal à 98000 et dont la cotisation est due au mois d'avril. Le fichier interne permet la définition de 52 champs différents par fiche. Un important PROGRAMME D'APPRENTISSAGE est fourni avec «MAIL–MERGE».

TASWORD est taillable et corvéable à merci.

TASWORD est sans aucun doute le programme pour les AMSTRAD permettant le plus de personnalisations : couleurs de travail, forme du curseur, marges, tabulations, caractères de contrôle d'imprimante, clavier principal et secondaire (contenant les accents de toutes les langues européennes plus l'alphabet grec), pavé numérique, BASIC utilisateur... Fait unique, vous pouvez SAUVER autant de copies personnalisées que vous le désirez par la fonction SAUVE incorporée au menu. Cette possibilité représente une marque de confiance contrastant avec la paranoïa habituelle des soi-disants «pirates».
TASWORD se complète dans toutes ses versions par TASPRINT le générateur de caractères et un puissant programme de correction d'orthographe sera bientôt disponible. Le CORRECTEUR aura un vocabulaire de plus de 25.000 mots que vous pourrez compléter avec vos mots particuliers (techniques, noms propres, etc...).

Ouverture vers l'extérieur

TASWORD peut utiliser les données de la plupart des programmes de bases de données dont MASTERFILE. Cette possibilité est aussi étendue au puissant tableur MASTERCALC.

De la mémoire en plus.

Les extensions DK'tronics qui créent sur un 464 ou 664 un environnement de 128 Ko ou même 320 Ko permettent aux utilisateurs de ces machines de profiter eux aussi des capacités accrues de la version 6128 de TASWORD.

MASTERCALC 6128

«De la même écurie que MASTERFILE, ce tableur accomplit plus en RAM que MICROSPREAD CP/M ne peut sur disque...» (Popular Computing Weekly)

Probablement le plus rapide.

MASTERCALC 6128 qui est entièrement écrit en langage machine rivalise tant par sa rapidité que ses autres performances avec les programmes semblables écrits sous C/PM. Sa simplicité d'emploi en font le choix idéal du débutant alors que ses performances satisferont le professionnel le plus exigeant. Capacité de plus de sept mille cases, jusqu'à 230 colonnes ou lignes. Précision 8 bits en virgule flottante, les données numériques sont affichables entières ou jusqu'à 7 décimales. MASTERCALC 6128 peut mémoriser jusqu'à 99 formules chacune pouvant à son tour contenir jusqu'à 75 caractères. Les totaux et sous-totaux sont possibles tant dans les colonnes que dans les lignes. L'insertion de texte, le reformatage, la modification des tableaux sont possibles à tout moment. L'affichage est possible en 40 ou 80 colonnes et l'écran peut être divisé pour garder sous les yeux des données de référence. Les colonnes peuvent avoir de 4 à 24 caractères de large. L'impression en 80 ou 136 colonnes est facilement exécutable de même que le passage des codes d'impression.

Des histogrammes

MASTERCALC incorpore un programme de création d'histogrammes et la copie en haute résolution de ceux-ci est automatique sur toute imprimante aux normes EPSON (p. ex. DMP 2000).

Echanges de données simplifiées

L'exportation des données vers TASWORD et MASTERFILE est incorporée de même que l'accès aux cases via le basic utilisateur (corrections globales, statistiques). MASTERCALC n'a besoin que d'un seul lecteur et peut occuper le même disque que ses fichiers. MASTERCALC 6128 est l'outil que vous attendiez pour toutes vos applications chiffrées, calcul professionnel, gestion, devis, comptabilité, statistiques, facturation etc... MASTERCALC 6218 est utilisable avec les 464/664 munis de l'extension mémoire 64 Ko DK'tronics.

MASTERFILE 6128 existe!

Malgré la discrétion d'AMSOFT à son sujet, MASTERFILE 6128 existe. Comme MASTERCALC, MASTERFILE est entièrement en langage machine et ne prend que quelque 10 Ko de mémoire vive portant la capacité pour vos fichiers à plus de 64 Ko. C'est sans aucun doute le programme de gestion de données le plus performant ne tournant pas en C/PM et aussi le seul propre au 6128 et permettant de travailler sur des fichiers «relationnels». MASTERFILE permet la création facile (par menus) de vos formats de présentation des données. Vous pouvez créer autant de versions que vous le désirez et présenter vos données de multiples façons. Le tri peut se faire par tous les critères utiles habituels et est extrêmement rapide (rarement plus de quelques secondes). MASTERFILE 6128 est lui aussi entièrement compatible avec TASWORD, MASTERCALC et les extensions DK'tronics.

Échanges / Mise à jour

Tous les programmes TASWORD - AMSWORD - MASTERCALC 464 et MASTERFILE 464 originaux ou non peuvent être mis à jour dans des conditions favorables. Dans le cas de copies, Sémaphore demande une participation aux droits et aux frais de production. C'est l'occasion d'obtenir «la dernière» version des logiciels. Demandez les conditions exactes par écrit.

Des nouveautés pour les «8000» ! TASWORD et TASPRINT 8000



TASWORD 8000 innove

TASWORD 8000 utilise toutes les possibilités des 8256 et 8512. Vous disposez de plus de 100.000 caractères sur le 8256 et de plus de 300.000 sur votre 8512 ! TASWORD 8000 est rapide et d'une simplicité d'emploi déroutante : tapez «tasword ENTER» et vous voilà parti. Vous n'aurez à lire qu'UNE page du manuel avant de l'employer !

Enfin le «MAIL-MERGE» sur 8000

TASWORD 8000 vous offre SANS SUPPLEMENT le maintenant célèbre «MAIL-MERGE» (voir page précédente). Créez votre propre fichier dans TASWORD et faites vos envois, impressions personnalisées, sélectives etc... «Repiquez» tous fichiers ASCII pour créer vos bases de données à partir du Minitel, d'autres programmes... GRATUIT aussi, deux polices de caractères de TASPRINT soit LECTURA LIGHT & MEDIAN ! Six autres polices sont disponibles à l'achat de TASPRINT 8000 qui est aussi utilisable sous C/PM. Décuplez les possibilités de votre DMP 8000. TASWORD 8000 charge les fichiers LOCOSCRIPT ainsi que tout fichier ASCII et pilote N'IMPORTE QUELLE IMPRIMANTE marguerite ou matricielle via l'interface RS232/Centronics du PCW.

Un lecteur 3"1/2 ou 5"1/4

Un lecteur de disquettes 3"1/2 ou 5"1/4 pour le 8256 ?

Sémaphore vous propose une interface interne qui vous permet l'adjonction d'un ou deux lecteurs externes aux formats 3"1/2 ou 5"1/4 (oui, vous avez bien lu !), ceci en plus de l'unité résidente. L'unité externe donne 706 Ko formatés.

Installation sans soudures

L'installation de l'interface Sémaphore est simple et ne demande aucune soudure. Le seul outil nécessaire, un tournevis, est même livré avec l'interface qui s'insère en lieu et place du deuxième lecteur interne, un câble d'extension permet l'installation confortable du lecteur externe.

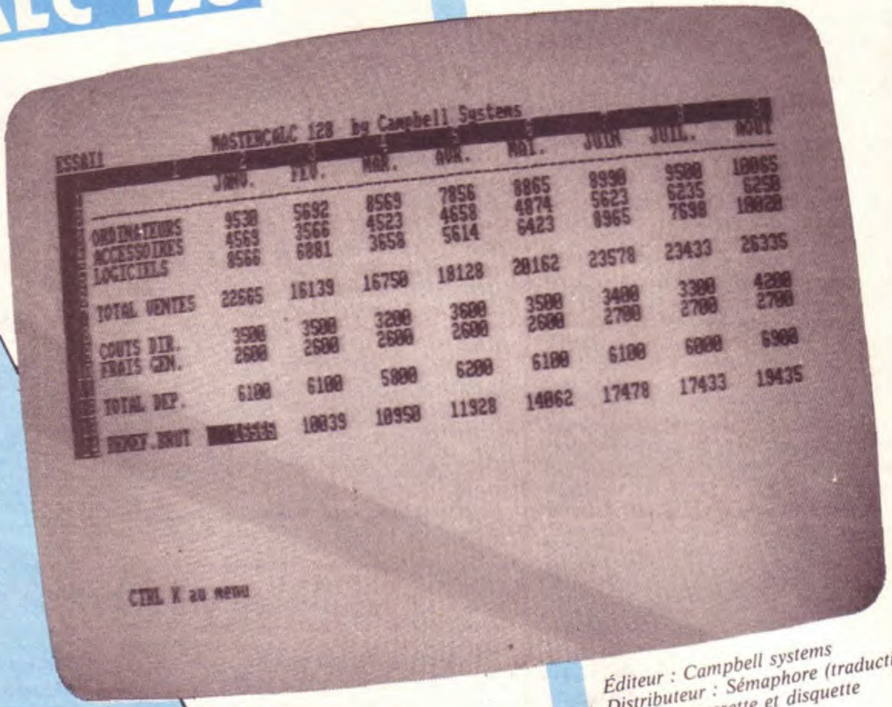
Des lecteurs à un prix étudié.

N'importe quel lecteur 80 pistes/doubleface au format voulu est normalement utilisable, mais Sémaphore propose à un prix étudié des lecteurs de marque Mitsubishi Ultra Slimline spécialement adaptés et contenus dans un boîtier noir avec alimentation. Ces lecteurs sont disponibles en 3"1/2 simple ou double et 5"1/4 simple. Avec le double lecteur il est possible d'utiliser l'unité externe comme disque A rendant possible l'utilisation de programmes venant d'autres systèmes.

Une extension Mémoire de 256 Ko

Sémaphore propose aussi une extension de mémoire de 256 Ko, «poussant» votre 8256 à 512 Ko. Vous disposerez alors d'un disque M de 368 Ko.

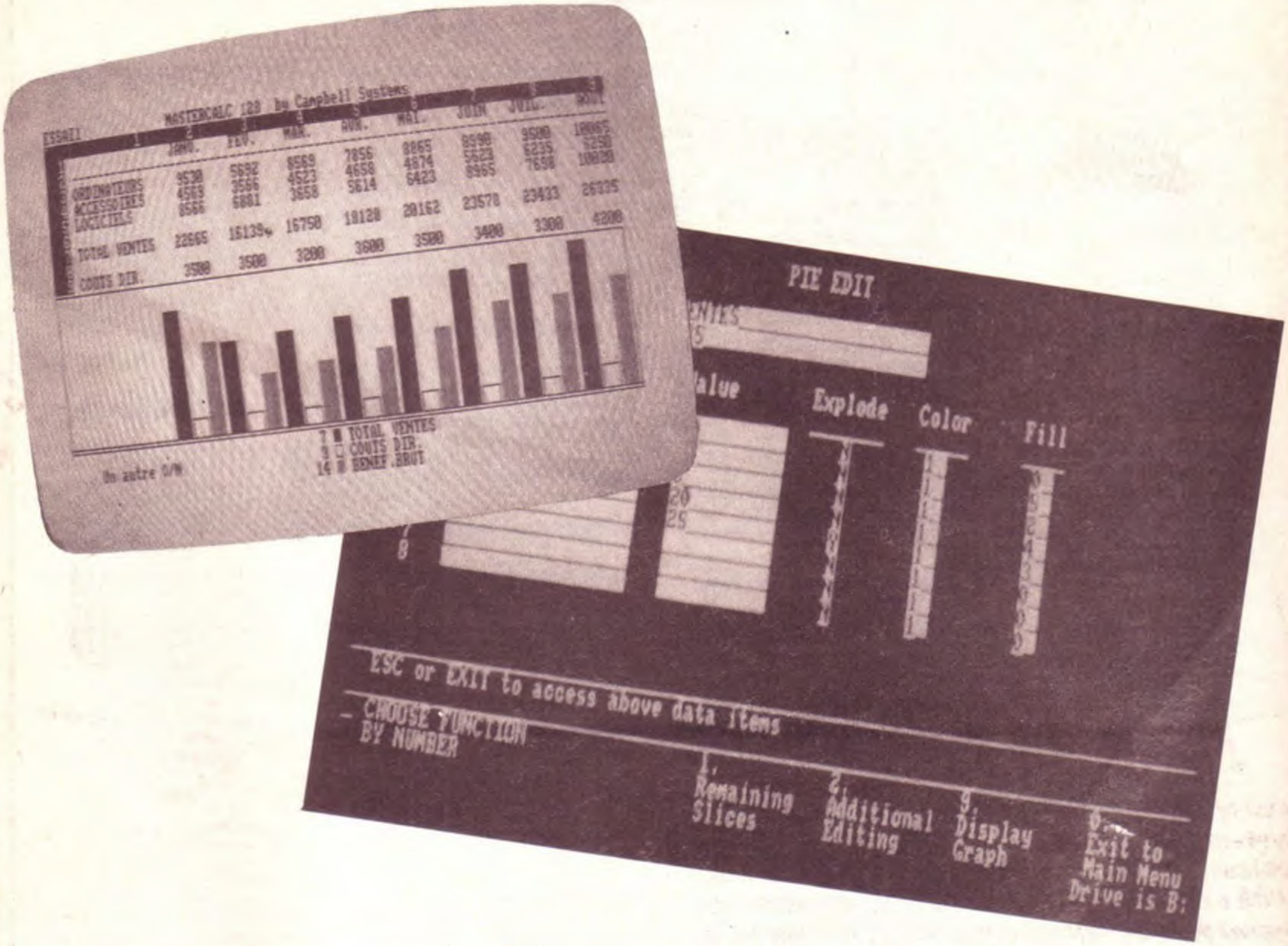
MASTERCALC 128



Éditeur : Campbell systems
Distributeur : Sémaphore (traduction)
Support : cassette et disquette
Genre : utilitaire
Intérêt : ★★★★★
Difficulté : ★★
Appréciation : ★★★★

Mastercalc 128, adapté du logiciel de Campbell Systems et francisé par Sémaphore, est un tableau très performant qui devrait, par sa flexibilité et sa puissance d'utilisation, résoudre vos problèmes de calculs compliqués et répétitifs.

Après chargement, un menu général s'affiche à l'écran. Différentes options vous sont alors proposées : opérations de sauvegarde et de chargement, accès à la feuille de calcul, choix entre cassette et disquette, modifications de couleurs, etc.
Vous fixez le nombre de rangées et de colonnes. Si les dimensions ainsi déterminées s'avèrent, après utilisation, insuffisantes, vous pourrez par la suite les modifier. L'affichage se fait en mode 2, les numéros des rangées et des colonnes étant en vidéo-inverse. Votre tableau peut, bien entendu, excéder l'affichage écran (20 lignes sur 9 colonnes "normales"). Le passage aux rangées et colonnes supérieures s'effectue très simplement et très rapidement. Ce changement peut alors s'assimiler au fait de "tourner une page". L'astuce du système est, lors d'un changement de page, de toujours retrouver la colonne 1 et les deux premières rangées, celles qui contiennent normalement les légendes. Ceci évite les erreurs et les aller-retours pour se remémorer à quoi correspond, par exemple, la ligne 37...
Nous avons également pu constater, lors de la prise en main, une très grande simplicité d'utilisation. Le remplissage d'un tableau de 14 rangées sur 15 colonnes, avec calculs de sous-totaux, totaux et différences (exemple écran) ne demande pas plus de quelques minutes. De plus, cette introduction de données est facilitée par la présence de fonctions telles que : passage automatique à la ligne inférieure ou à la case adjacente, répétition d'opérations (exemple : sous-total de chaque colonne effectué en quelques secondes).
Le tableur est puissant. Il ne confond pas sous-totaux et totaux : pratique et rapide. Pour vous déplacer dans la feuille de calcul, vous utiliserez les quatre touches fléchées et la case de travail sera matérialisée à l'écran par un remplissage en vidéo-inversée. La correction des erreurs est également remarquable de puissance et de simplicité : effacement d'une entrée, d'une case, d'une colonne et d'une rangée entière en une seule manipulation. Ce système de correction est bien utile lorsqu'on s'aperçoit qu'on a entré une rangée de cent valeurs inutiles et rendant le tableau confus...
L'ordinateur prend directement en charge totaux et sous-totaux de rangées et de colonnes. Pour des opérations plus complexes, vous devrez passer par des formules. Exemple : multiplier la case par 1.07543 ou effectuer la soustraction entre deux totaux (prix vente – prix revient = bénéfice).
L'avantage est la "portabilité" des formules réutilisables pour d'autres cases. Dans le tableau présenté en photo d'écran, une formule a été élaborée pour la première case et réutilisée en répétition pour toutes les quinze cases que comprend la rangée. Cette portabilité permet des gains de temps appréciables, bien que le tableur (écrit en Assembleur) soit déjà lui-même très rapide. Vous pourrez mettre en mémoire, sous le générique de "formules", de 1 à 99 opérations plus ou moins complexes. Autre particularité intéressante du logiciel, celle de pouvoir, par une simple manipulation, faire apparaître tous les emplacements des sous-totaux, totaux et utilisations de formules dans la feuille de calcul. Entre autres fonctions bien utiles, il faut signaler la présence de "Re-Calculer". Si vous avez saisi un long tableau avec de nombreux totaux, sous-totaux et



utilisations de formules, que vous avez fait des erreurs d'entrées, vous pourrez alors corriger les valeurs erronées et demander par un simple <contrôle> C, un "recalcul" automatique de toute la feuille de travail. C'est très pratique, rapide et terriblement efficace... car, dans ce genre de situation, rien n'est plus fréquent que l'oubli d'un sous-total...

Presque pas besoin de notice !

Au niveau de l'édition, pas de surprise : vous pourrez sortir la feuille de calcul sur imprimante (Amstrad et compatible Epson), et même effectuer un hardcopy des graphes constitués à l'écran. Sur ce dernier point, nous avons apprécié le nombre de possibilités de représentations graphiques qui permet une visualisation sous la feuille de calcul elle-même.

Un résumé des options de Mastercalc est accessible en permanence, dans la plus pure tradition des traitements de textes de Sémaphore. Ainsi, le logiciel est pratiquement utilisable sans sa notice, très complète et bien documentée, ce qui vous met à l'abri des pertes et oublis de la notice originale. En étudiant cette dernière de près, vous vous apercevrez malgré tout d'une foule de fonctions très simples qui rendront aisées les manipulations de ce tableur (exemple : la double-fenêtre sur un même écran qui autorise la comparaison de deux pages). Décrire toutes les fonctions demanderait trop de place et risquerait, sans le logiciel, de laisser croire à une certaine difficulté d'utilisation qui n'existe absolument pas : tout est clair, net, rapide et précis.

De plus, de conception aussi soignée que Semword, Mastercalc est utilisable en conjonction avec ce traitement de textes très connu (version francisée de Tasword/Amsword). En dernière partie du manuel, Sémaphore donne les astuces pour adapter Mastercalc à vos besoins particuliers, ainsi que la structure des fichiers. Cette possibilité est offerte à ceux qui ont besoin, par exemple, de traiter des opérations spéciales comme des fonctions mathématiques (Sin, log...) sortant de l'utilisation "normale" du logiciel.

Dernière précision, Mastercalc 128 s'adresse — comme son nom l'indique — aux possesseurs de 128 Ko de mémoire vive. C'est donc plus précisément un tableur "spécial 6 128" qui peut également être utilisé sur 464 et 664 équipés d'extensions mémoire. En effet, le logiciel utilise le disque virtuel que représentent les 64 Ko supplémentaires pour y stocker des informations. Pour les possesseurs d'extensions (DK'tronics...), un petit programme sur la disquette effectue les manipulations sur l'extension et la vérification des bancs mémoire.

En résumé, Mastercalc 128 est un très bon tableur, très rapide, très simple d'emploi et surtout terriblement efficace. Il est rare de pouvoir se familiariser avec ce genre de logiciels avant une heure ou deux de pratique et d'essais... Si vous avez besoin d'une telle application professionnelle ou semi-professionnelle, Mastercalc 128 (livré entièrement francisé avec une documentation en bon français) devrait vous combler d'aise. Une très belle réalisation technique.

FPN

AMSTRAD MAGAZINE LIBRAIRIE

Notre rédaction a sélectionné parmi la nombreuse littérature consacrée aux ordinateurs Amstrad les ouvrages référencés ci-dessous, désormais à votre disposition par correspondance.



Pour débuter

Le tour de l'Amstrad. réf : 101.
Prix : 80 F.
Un livre d'initiation pour tous les débutants sur CPC 464 et 664. Cet ouvrage rempli d'exemples aborde le son, le graphisme et le Basic de l'Amstrad. (170 p).

L'utilisation de l'Amstrad.
réf : 102. Prix : 125 F.
Toutes les possibilités offertes par votre CPC, développées et commentées. (250 p).

Bien débuter avec votre PCW.
réf : 103. Prix : 129 F.
Un livre réalisé pour débuter sans peine avec Locoscript et acquérir les bases minimum en Basic Mallard, Dr Logo et CP/M Plus. (240 p).

La programmation :

Amstrad 56 programmes. réf : 201.
Prix : 78 F.
Un petit recueil de programmes couvrant différentes applications : éducatif, gestion, finances personnelles etc. En suivant "pas à pas" les programmes, le débutant apprendra l'utilisation du jeu d'instructions du CPC. (150 p).

Amstrad, premiers programmes.
réf : 202. Prix : 98 F.
Un livre pour aider le débutant à réaliser ses premiers programmes. (240 p).

L'Amstrad exploré. réf : 203.
Prix : 98 F.
Pour progresser facilement en Basic et exploiter les capacités de sa machine. Une partie du livre aborde la programmation en Assembleur. (180 p).

Amstrad en musique. réf : 204.
Prix : 165 F.
Si vous souhaitez composer une symphonie pour transistors et condensateurs, ce livre vous donnera toutes les recettes pour y parvenir. (240 p).

Basic Amstrad, Tome 1. réf : 205.
Prix : 105 F.

Basic Amstrad, Tome 2. réf : 206.
Prix : 95 F.
Le premier volume est consacré aux instructions du Basic et à leur programmation. Le second approfondit les connaissances acquises et aborde les fichiers. (200 p et 140 p).

Basic plus, 80 routines. réf : 207.
Prix : 100 F.
Des routines pour "muscler" votre ordinateur. Une bonne étape avant de passer à la programmation en Assembleur. (160 p).

102 programmes pour Amstrad.
réf : 208. Prix : 120 F.
Des programmes de jeux pour découvrir le Basic. Chaque niveau utilise de nouvelles instructions. (240 p).

Des idées pour CPC. réf : 209.
Prix : 129 F.
Un livre pour vous aider à réaliser des programmes. Chaque exemple présenté permet d'approfondir ses connaissances en programmation. (250 p).

Guide du graphisme. réf : 210.
Prix : 98 F.
Pour tout savoir sur le graphisme, des fonctions à la programmation. Tous les exemples tournent sur 464, 664, 6128. (200 p).

Je débute en Basic Amstrad.
réf : 211. Prix : 85 F.
Comme son titre l'indique, un livre pour découvrir le Basic de l'Amstrad comme avec une certaine méthode : sans peine. (140 p).

Jeux d'actions. réf : 212. Prix : 49 F.
Des exemples simples pour maîtriser rapidement le son, le graphisme et l'animation dans un programme. (91 p).

Trucs et astuces pour CPC 464.
réf : 213. Prix : 149 F.

Trucs et astuces pour CPC tous modèles. réf : 214. Prix : 129 F.
Ces deux livres nous donnent des astuces de programmation pour toutes les machines de la gamme CPC. On découvre la structure de la machine, les fichiers, le système d'exploitation etc. (270 p et 220 p).

Programmation avancée

Clefs pour Amstrad, Tome 1.
réf : 301. Prix : 140 F.

Clefs pour Amstrad, Tome 2.
réf : 302. Prix : 155 F.
Deux mémentos qui contiennent toutes les informations sur vos machines. Le tome 1 détaille les machines (CPC), tandis que le tome 2 se concentre plus particulièrement sur le système disque (CPC, PCW), CP/M etc. Ils deviendront rapidement indispensables aux programmeurs avertis. Un bon investissement. (200 p et 230 p).

Le CP/M 2.2. réf : 303. Prix : 128 F.

Le CP/M 3.0 (Plus). réf : 304.
Prix : 148 F.
Deux livres, à la fois "guides et manuels", pour aider les utilisateurs de CP/M. (240 p et 208 p).

La bible du programmeur, CPC 464. réf : 305. Prix : 249 F.
Un "monument" que l'on ne présente plus. Une vraie référence pour tous les programmeurs, on y trouve même le plan détaillé du "fabuleux" CPC 464. (680 p).

La bible du CPC 664 et 6128.
réf : 306. Prix : 199 F.
Moins volumineux que le précédent (la ROM n'y est pas détaillée), on y trouve néanmoins tous les détails sur sa machine. (440 p).

Le livre de l'Amstrad. réf : 307.
Prix : 120 F.
Un autre livre "référence" écrit par des auteurs chevronnés (Clefs pour Amstrad). Vous y trouverez l'étude complète de l'Amstrad, hardware et software. (250 p).

Programmation du Z80. réf : 308.
Prix : 198 F.
Encore un ouvrage cité par tous comme "modèle" dans sa catégorie. Le "Zaks" vous apprendra le jeu d'instruction du Z80, vous aidera à comprendre le déroulement d'un programme et vous initiera au cheminement de l'information. (590 p).

Initiation langages :

Autoformation à l'Assembleur (avec cassette). réf : 401.
Prix : 195 F.
Un livre et une cassette pour apprendre facilement le langage des "vrais programmeurs". Cette initiation est une véritable réussite. (250 p).

Programmation en Assembleur.
réf : 402. Prix : 98 F.
Pour ceux qui souhaitent franchir le pas en douceur, du Basic vers l'Assembleur, ce petit livre vous y aidera. Attention, il faut posséder de bonnes connaissances en programmation. (200 p).

Turbo Pascal. réf : 403. Prix : 135 F.
A la fois ouvrage d'initiation et guide complet sur Turbo Pascal, ce livre apporte toutes les réponses à vos questions. (220 p).



Périphériques

Le livre du lecteur de disquettes.
réf : 501. Prix : 149 F.
Pour tout savoir sur votre lecteur de disquettes et en utiliser au mieux ses possibilités. Un ouvrage complet avec le listing du DOS commenté. (300 p).

Montages, extensions et périphériques pour CPC. réf : 502.
Prix : 199 F.
Vous souhaitez réaliser vous-même des cartes d'extensions, un programmateur d'Eprom, une RS 232 etc., ce livre contient les schémas, tracés de circuits, programmes et explications pour mettre au point ces appareils. Pour tirer le maximum de ce livre, il est préférable d'avoir quelques connaissances de bases en électronique et programmation en Assembleur. (430 p).

Périphériques et fichiers sur Amstrad. réf : 503. Prix : 120 F.
La première partie donne de précieux conseils sur les CPC et leurs périphériques. La seconde aborde plus particulièrement les fichiers à accès séquentiels et directs. Une introduction aux bases de données complète l'ouvrage. (160 p).

BON DE COMMANDE

A retourner accompagné de votre règlement à : Amstrad Magazine "Service Librairie", 55, avenue Jean Jaurès, 75019 Paris. (Tél. 16/1 42.41.81.81).

NOM : ....

ADRESSE : ....

DESIGNATION	REF	NOMBRE	PRIX
FRAIS DE PORT			
	TOTAL		

Date :

Signature obligatoire :
(signature des parents pour les mineurs)

Pour être valable, toute réclamation doit nous parvenir sous huitaine à réception de la marchandise.
FRAIS DE PORT : normal 20 F. Recommandé 40 F.
VENTE EXCLUSIVEMENT PAR CORRESPONDANCE (remise de 5 % aux membres du "Club Amstrad Magazine", joindre numéro de carte).

STARSOFT

La Passion du Soft !..

PROMOTION D'ÉTÉ...

Tout pour Amstrad !

Déduisez 10% sur tous ces produits

NOUVEAUTÉS

NOUVEAUTÉS	K7	D
Aigle d'Or	160 F	170 F
Boulderdash III	95 F	—
Cauldron II	95 F	135 F
Elite	130 F	190 F
Equinox	95 F	135 F
Ghost's goblius	85 F	140 F
Green beret	90 F	135 F
Gunfright	90 F	—
Knight games	85 F	139 F
Knight rider	85 F	139 F
Kung fu master	90 F	139 F
Paper boy	85 F	140 F
Shogun	95 F	139 F
Starquake	80 F	129 F
Tank commander	90 F	139 F
V	90 F	139 F
Winter Games	90 F	139 F
World cup carnival	90 F	135 F
Zombi	—	170 F
Saboteur	—	139 F
Turbo esprit	—	139 F

A paraître...
Music system

Disquettes vierges 3" :
350 F les 10
190 F les 5

SÉLECTION

SÉLECTION	K7	D
3D Flight	139 F	—
3D Grand Prix	95 F	145 F
5e Axe	175 F	189 F
Alien highway II	85 F	130 F
Attentat	—	195 F
Azimuth head	99 F	—
Bad max	119 F	179 F
Blade runner	95 F	—
Bomb jack	90 F	140 F
Bounder	85 F	130 F
Commando	80 F	139 F
Contamination	119 F	169 F
Combat lynx	129 F	—
Cyrus chess	99 F	129 F
Crafton & Xune	119 F	190 F
Cauldron	75 F	125 F
D Th Supertests	89 F	—
Dambusters	95 F	—
Eden blues	119 F	190 F
Equations / Inéquat.	145 F	—
Fairlight	90 F	145 F
Fighter pilot	85 F	135 F
Foot	145 F	195 F
Franckie goes to Hollywood	99 F	—
Geste d'Artillac	199 F	—
Goliath	95 F	—
Hypersports	89 F	125 F
Infernal runner	175 F	—
Jump jet	105 F	139 F
Les dents de sa mère	140 F	—
Microgéo	105 F	165 F
Macadam bumper	120 F	175 F
Mandragore	190 F	200 F
Meurtre sur l'Atlant.	195 F	295 F
Microscrabble	175 F	225 F
Movie	89 F	149 F
Mystère Kikekankoi	155 F	—
Nomad	95 F	—
Never ending story	105 F	—
Orphée	—	299 F
Pacific	115 F	165 F
Ping pong	80 F	135 F
Pouvoir	145 F	175 F
Ordidactic	199 F	—
Rallye II	95 F	195 F
Rock'n wrestle	85 F	—
Rambo	75 F	135 F
Saboteur	95 F	—
Samantha fox	90 F	135 F
Sky fox	99 F	—
Sorcery	85 F	—
Sorcery +	—	129 F
Spindizzy	90 F	140 F
Spy vs spy	95 F	145 F
Spitfire 40	90 F	149 F
Strike force harrier	99 F	139 F
Swords and sorcery	95 F	139 F
Tauceti	89 F	139 F
Théâtre europe	115 F	185 F
They sold a million II	110 F	140 F
TLL	85 F	135 F
Turbot esprit	105 F	—
Tennis 3D	135 F	[illegible]
Tomahawks	90 F	139 F
Vendredi 13	89 F	145 F
Way of the tiger	90 F	129 F
Warrior	135 F	—
Warrior +	—	149 F
Who dares wins II	90 F	135 F
Yie ar kung fu	89 F	120 F
Zaxx	122 F	162 F
Zoïds	90 F	149 F
Zorro	90 F	140 F

PCW 8256

PCW 8256	K7
Compta. Générale	1010 F
D Base II	750 F
Gestion de fichier	295 F
Multiplan	450 F
Pocket base	800 F
Pocket calc	499 F
Pocket wordstar	890 F
Turbo pascal	700 F
Turbo toolbox	700 F
Turbo tutor	400 F
3D Clock chess	175 F
Bridge player	175 F
Cyrus II Chess	145 F
Heroes of karn	250 F

UTILITAIRES

UTILITAIRES	K7	D
Autoformation à l'assembleur	195 F	399 F
Calculmat	—	450 F
Datamat	—	399 F
Textomat	—	399 F
Dams (assembleur)	295 F	395 F
Super paint	—	395 F
Turbo pascal	—	700 F
Wordstar pocket	—	890 F

PÉRIPHÉRIQUES

PÉRIPHÉRIQUES	K7	D
Joystick Amstrad	150 F	
Quickshot II	99 F	
Compétition pro 5000	215 F	
Crayon optique	395 F	
Synthétiseur vocal	400 F	450 F
RS 232 C (interface)	550 F	
Grafpad II	790 F	790 F

PROMOTION D'ÉTÉ : -10% sur tous les titres.

★ *NOUVEAU : Commandez par téléphone avec votre Carte Bleue.*

AMS - 13

BON DE COMMANDE

à retourner à :

STARSOFT
187, rue du Temple - 75003 PARIS
☎ 48 04 71 88 – 48 04 71 89

(Libeller en lettres majuscules)

NOM : ____________________

Adresse : ____________________

____

Tél. : ____________________

MATÉRIEL : ____________________

TITRES	K7	D	PRIX
TOTAL			
Remise de 10%			
Frais de port			+ 20 F
TOTAL			

Mode de règlement : Chèque ☐ Mandat-poste ☐ Contre-remboursement ☐ + 20 F
(Livraison sous 48 heures des produits en stock)

LES CAHIERS D'AMSTRAD MAGAZINE

N°4
JUIN/JUILLET
1986
25 F



LES LISTINGS DE VOS VACANCES :

Arcade
Skrabble
Musique
...et devoirs de plage

60 PAGES A TAPER !

M 1668 - 04 - 25F

E.S.A.T. Software

55, rue Tondu 33000 Bordeaux Tél 56 96 35 23 Poste 31

Importateur — Distributeur des programmes logiciels de la Sté PRIDE-UTILITES

NOUVEAUTES

POUR VOTRE 464-664-6128

150 F 185 F

TRANSMAT CASSETTE DISQUETTE

Permet le transfert facile sur disque de tous logiciels sur bande autotransférable.
- Modes de fonctionnement automatiques ou non-automatiques. Lecteur global d'en-tête de disque. Adjonction éventuelle de réadressage. Programmes faciles d'effacement ou de changement de nom.

LE PROGICIEL UTILITAIRE SUR DISQUE QUE VOUS ATTENDEZ

ODDJOD 200 F

Un utilitaire complet sur disque contenant tous les programmes que vous attendiez, le tout groupé sur un seul disque qui vous épatera. 39 k d'espace-disque utilisés.

Voyez plutôt les possibilités :
- Un éditeur complet, qui vous permet d'examiner le menu du disque, et d'en modifier aisément le contenu.
- De récupérer les programmes effacés.
- De cacher des programmes du menu
- Un éditeur de secteur complet pour examiner et/ou modifier le contenu des fichiers en HEX ou en ASCII.
- Faire un plan de votre disque et localiser les fichiers sur le disque.
- Empêcher l'effacement involontaire des programmes.
- Un duplicateur de disque intelligent qui peut copier les secteurs endommagés/non standard sur un drive simple ou double.
- Formatter deux fois plus vite sur l'un ou l'autre drive.
- Transférer les programmes/fichiers dont vous vous servez le moins sur cassette pour récupérer votre espace disque qui vous coûte plus cher.
- Augmenter la vitesse de votre drive jusqu'à 20 %.
- Charger et lister les programmes en BASIC.
- Toutes les instructions sont fournies sur disque sur un menu d'aide.
- Utilisation simple, avec sélection par une seule touche.
- Utilise pleinement le drive.
- Compatible avec tous les ordinateurs AMSTRAD CPC. -. Disponible maintenant bourses améliorations ODDJOB pour le prix de **30 francs.**

Pour vous procurer la dernière version de ODDJOB, renvoyez la votre et **50 francs.**

SPECIALE DERNIERE

50 jeux compilés sur cassette **COMPATIBLE 464-664-6128**
150 F 195 F
CASSETTE DISQUETTE

TOMCAT 130 F 165 F
CASSETTE DISQUETTE

Le nec plus ultra de la duplication de sauvegarde bande à bande, grâce à ce programme simple, qui se charge pratiquement de tout. Les performances et la facilité de fonctionnement du TOMCAT restent inégalées sur le marché.

ZEDIS 130 F 165 F
CASSETTE DISQUETTE

Un désassembleur et programme d'édition de code à la fois global et convivial. Indispensable pour le néophyte tout comme pour l'expert.
-. Démontage complet Z80. Insertion de point d'interruption et contrôle de registre. Entrée sous forme hexadécimale/caractères. Recherche rapide forme hexadécimale/caractères. Instructions complètes pour le démontage des ROM's. Visualisation continue des menus. Préchargement du registre avant l'exécution - Sortie vers l'imprimante.

SPIRIT 125 F

SPIRIT est un outil pour transférer les vrais programmes sans en-tête de cassette sur disque. Il est conçu pour être utilisé avec TRANSMAT, le programme de transfert cassette à disque. Pour utiliser SPIRIT, il faut avoir une certaine connaissance du code machine Z80 et un utilitaire désassembleur. Il est également utile d'avoir un exemplaire de la spécification Firm-ware pour s'y référer éventuellement.

TRANSLOCK

Permet le transfert automatique sur disquette, de la majorité des logiciels protégés en SPEEDLOCK.
Mode de fonctionnement automatique. Adjonction éventuelle de réadressage sans intervention de votre part.
Fourni un nom de fichier, exécutable par RUN
Les logiciels SPEEDLOCK se caractérisent par un second fichier nommé !

Prix CASSETTE : **150 F**
DISQUETTE : **185 F**

Entièrement en français

VIEWTEXT

Ce programme permet de sortir à l'écran ou sur imprimante, le texte contenu dans vos logiciels.
Il vous aidera dans la recherche du vocabulaire des jeux d'aventures, vous fera découvrir les messages des programmeurs, et bien d'autres encore.

Prix CASSETTE uniquement **150 Francs**

Entièrement en français et transférable sur disc.

FIDO

Enfin sur AMSTRAD, un organisateur de fichiers sur disquettes. Manipulez tous vos fichiers disquettes, en une seule passe.
Fonctions accessibles directement à partir d'un seul menu.
L'utilitaire le plus puissant à ce jour sur AMSTRAD.

Prix disquette seulement **200 F**

SUPER SPRITES

Créez et animez vos propres personnages, que vous pouvez inclure dans tous vos jeux, et ceci grâce à SUPER SPRITES.
Un sensationnel programme de démonstration, vous permet de découvrir les étonnantes capacités du logiciel.
Prix : cassette : **145 F**
disquette : **185 F.**

PRINTER PACK II

Vous connaissiez PRINTER PACK I, voici maintenant PRINTER PACK II, le nouvel utilitaire complet pour votre imprimante DMP 2000
Prix cassette : **145 F**
disquette : **185 F.**

"TRANSMAT" MAGAZINE

pour vous aider à mieux réaliser vos transferts, sur disquettes.

Enfin un support technique pour encore apprécier la qualité des logiciels PRIDE UTILITIES.

Tous les secrets de TRANSMAT, de SPIRIT de biens d'autres encore, vous seront dévoilés.
et mieux transféré vous écrivez-nous
Des astuces, des solutions inédites, vous permettront de réaliser vos transferts de sauvegarde sur disquette. Des rubriques dans lesquelles vous pourrez écrire.

TRANSMAT informations une trilogie utilitaire, informations,et compétence à votre service.

TRANSMAT N° 1 et 2 disponibles

DISC SERVICE

QUE VOUS DEMANDIEZ TOUS ... ?

Le service PRIDE UTILITIES "DISC SERVICE" enfin disponible en France, transfert vos logiciels sur disquette pour le prix incroyable de 100 F (disquette comprise), + 20 F de port. Les programmes suivants contenus dans le même envoi, pour un prix de 70 F chaque. Envoyez vos cassettes... nous renverrons une disquette avec le programme (votre cassette sera détruite).

ELECTRIC STUDIO STYLO OPTIQUE

Qualité professionnelle, précision à un pixel ! Prix promotionnels

MARK II

464 - cassette .... 295 F
6128 - disquette .... 375 F
8256 - disquette .... 830 F

AMS-13

BON DE COMMANDE

COMMENT COMMANDER : Cocher le(s) article(s) ou faites-en un liste sur une feuille à part — Faites le total + frais de port (20 F pour achats inférieurs à 500 F) Franco pour achats supérieurs à 500 F

Oui, je commande le stylo optique pour mon CPC au prix unitaire de F

SIGNATURE

NOM ______________________

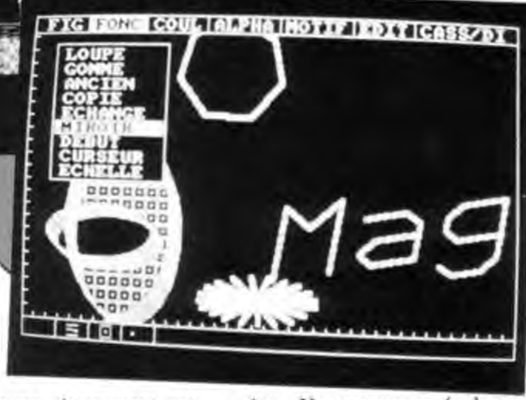
ADRESSE ______________________

Mode de paiement : ☐ chèque/☐ mandat/☐contre-remboursement (prévoir 20 F de frais) — envoyer le tout à : ESAT SOFTWARE, 55, rue du Tondu, 33000 Bordeaux.

GRAPH-X



Éditeur : Norsoft
Genre : utilitaire dessin
Support : disquette
Graphisme : ★★★★★
Intérêt : ★★★★★
Difficulté : ★
Appréciation : ★★★★★



Il manquait un utilitaire à la gamme de Norsoft. C'est aujourd'hui une lacune comblée... tout autant que le futur utilisateur de Graph-X ! Encore un logiciel de D.A.O., diront les mauvaises langues... Peut-être, mais celui-ci risque fort de faire la différence et même de devenir un point de référence !

En effet, Graph-X est un logiciel de conception de dessins permettant la création d'images-écrans réutilisables dans vos programmes. Ces dessins pourront être conçus dans les trois modes (0, 1, 2) avec respectivement seize, quatre, deux couleurs. Très puissant, il va vous emmener dans le monde de la DAO avec, pour seules limites, votre imagination. Il est compatible avec les trois modèles de CPC : 464, 664, 6128.

Prise en main

Graph-X est très simple et très agréable d'emploi. La prise en main s'effectue instantanément lorsque l'on a passé le cap du choix entre clavier et joystick, seul point noir du programme qui risque fort d'en embarrasser plus d'un, à tort... En effet, l'ordinateur vous propose le choix entre deux options : joystick ou clavier. Si votre joystick est connecté, vous sélectionnez l'option en déplaçant la barre vidéo sur votre choix et, comme indiqué dans le manuel, vous appuyez sur la touche <feu> pour valider ce choix. Or, rien ne se passe ! Particularité évoquée en page 2 du manuel, le programme a été conçu pour permettre une utilisation « tout au joystick », avec une manette A DEUX BOUTONS DE TIR (un pour la validation, l'autre pour l'annulation). Si vous n'avez qu'un joystick à un seul bouton, choisissez l'option "Clavier", appuyez sur la barre <espace> et l'ordinateur vous proposera de redéfinir vos touches : il suffit alors de répondre aux directions proposées avec le joystick (exemple : HAUT ? --> poussez le manche vers le haut... etc.).
Ce cap étant passé, l'utilisation du logiciel se révèle être d'une simplicité enfantine. La notice, fort complète et détaillée est, à la limite, inutile.
Le mode étant choisi, l'écran de travail comporte le menu de toutes les options principales. Il suffit de sélectionner l'une de ces options pour voir apparaître, dans une fenêtre mobile, son menu détaillé. En fait, on s'aperçoit très vite que ce logiciel propose de très nombreuses et puissantes fonctions : dessin selon stylos et pinceaux de votre choix, remplissage de formes (selon trames et couleurs désirées), miroirs à symétries multiples et axes positionnables, tracés point par point ou continus, loupe, écriture selon différents jeux de caractères, possibilité d'échange des couleurs, redéfinition des trames et des pinceaux, repérage grâce à une graduation et un curseur grand modèle, modification de figures et de couleurs dans l'option loupe, chargement, sauvegarde d'images et de trames... etc.

Des fonctions puissantes et inédites

Graph-X, outre toutes les fonctions communes à tous les logiciels de dessin, offre des fonctions inédites. Non seulement il permet la redéfinition de trames (et leur sauvegarde) mais également une possibilité d'écrire « en diagonale » sur l'écran. L'utilisateur choisit la hauteur, la largeur des lettres ; leur inclinaison et la rotation du mot... très utile !
Il possède également d'autres caractéristiques spécifiques et inédites pour ce genre de logiciel : la plupart proposent des figures géométriques présélectionnées mais limitées (cercles, rectangles, ovales...). Graph-X permet l'utilisation de très nombreuses figures préprogrammées : polygones, arc de cercle, ellipses, soleils, etc. Le choix de ces figures se fait très rapidement par action sur le joystick. Il ne vous reste plus alors qu'à déterminer la hauteur, la largeur et la position de cette figure.
Dans certaines options, le point ou la flèche habituels sont remplacés par une grande croix qui permet une plus grande précision. Vous pourrez également transférer sur papier vos œuvres, avec un menu qui vous permet de sélectionner votre imprimante (Epson, DMP...). En réalité, il serait vain de vouloir décrire toutes les fonctions de ce logiciel... à moins de réécrire la notice très complète et très bien expliquée (trente pages).

En conclusion

Sachez que ce logiciel comblera d'aise les utilisateurs les plus exigeants et permettra aux plus jeunes de s'initier facilement au dessin sur ordinateur. D'une utilisation à la fois souple et puissante, avec des options nombreuses mais très simples à mettre en œuvre, Graph-X réunit tous les points forts d'un bon logiciel de DAO. La technique évolue et les logiciels, s'ils se ressemblent, n'en offrent pas moins des « nouveautés » et innovations dont il serait dommage de se passer.

Graph-X nous a séduit. Nous pensions avoir tout vu mais Graph-X a réussi à nous étonner ! Puissance et simplicité, tels sont les deux attributs de ce logiciel parfait en tous points. La démo incorporée vous donnera une idée de ses possibilités...

F. Nardeau

AMX MANAGER

Éditeur : AP Soft
Distributeur : AP Soft
Genre : simulateur de gestion
Support : disquette
Intérêt : ★★★★
Difficulté : ★★★★★
Appréciation : ★★★★



Êtes-vous de la race des Battants, de ceux qui gagnent, qui investissent et font fructifier leurs capitaux ? Vous souhaitez perfectionner votre « management » sans prendre trop de risques ?

AMX-Manager s'avère être un redoutable test pour « self-made-men ambitieux, futurs-jeunes-cadres-dynamiques » ou élèves d'École de Commerce et de Gestion...

Inspiré justement, comme l'explique la notice, des « jeux d'entreprises » pratiqués dans certaines écoles de "business" européennes ou anglosaxonnes, AMX-Manager peut être utilisé de trois façons différentes :

La simulation financière

Cette option vous permettra d'avoir un avant-goût de ce qui vous guette (expansion ou faillite). Il vous suffit d'entrer vos données prévisionnelles pour savoir si votre projet est rentable ou non. Dans cette simulation, vous êtes seul et les résultats n'ont, en fait, qu'une valeur indicative, du fait de l'absence de véritable concurrence.

La simulation contre CPC

Vous avez besoin de vérifier vos théories contre un adversaire implaccable (qui réfléchit au regard de dix ans de statistiques) ? L'ordinateur simule l'entreprise concurrente parfaite. Au travers d'un tableau de bord de l'entreprise, vous devrez confronter vos décisions à celles de l'Amstrad. Le but du « jeu » est bien entendu la maximalisation des résultats : bénéfices, valeur nette de l'entreprise et des actions en Bourse. L'ordinateur vous indiquera, sous forme chiffrée et graphique, vos résultats. A noter que l'ordinateur ne triche pas ! Il ne possède que ses propres données. Très doué, il n'est sûrement pas infaillible ! Pour que cette simulation prenne tout son sens, mieux vaut prévoir un long cycle d'exploitation (douze mois minimum). En deçà de cette limite, vos stratégies et résultats risquent de ne pas être significatifs !

Jeu à deux joueurs

Vous avez trouvé un associé mais vos points de vues divergent sur certains points de management ? Vous pourrez, tout à loisir et grâce à cette option, lui démontrer le bien-fondé de vos théories face aux siennes. L'ordinateur n'intervient alors plus, les joueurs (ou groupes de joueurs) possèdent, au départ de la simulation, les mêmes données. La meilleure stratégie peut alors être facilement mise en évidence. Ce dernier mode d'utilisation d'AMX-Manager, quoique d'application sérieuse, peut revêtir un caractère ludique : version évoluée d'un Monopoly pour H.E.C., AMX-Manager peut être considéré comme un mini jeu de société et de stratégie.

Déroulement

Après avoir pris possession de votre bureau directorial, vous devrez choisir entre un affichage pour écran monochrome ou couleur. Idée judicieuse, puisque l'expérience prouve que les courbes de couleur ne sont pas toujours très visibles lorsqu'elles sont transmises sur un écran monochrome. Après avoir fixé votre cycle d'exploitation (durée en mois de la simulation), vous devrez entrer les paramètres de départ concernant l'entreprise, son environnement économique et son produit. A la fin de chaque cycle, un « bilan » de votre situation sera dressé. Après cent cycles (ou sorties volontaires), l'ordinateur analysera les résultats.

Il faut avouer que ce programme, pourtant clairement réalisé, n'est pas à la portée de tous. Si vous ne vous sentez pas concerné par l'entreprise, il peut apparaître comme franchement ennuyeux. Pris en tant que jeu, il comporte un intérêt stratégique certain qui rebutera déjà les plus jeunes (ce n'est donc pas un cadeau pour votre « petit dernier qui est doué pour son âge »). Pris en tant que simulation, le logiciel se montre tout-à-fait correct. Il est toutefois dommage que la possibilité de tirage sur imprimante (entrées et résultats de chaque cycle) n'ait pas été prévue, car l'ordinateur efface systématiquement paramètres et données du cycle précédent. Pour les comparaisons, évaluations, calculs et re-positionnements de stratégie, mieux vaut prévoir un crayon et un papier... Autre défaut mineur : il aurait été intéressant de pouvoir consulter, sur demande, les décisions prises par l'ordinateur (lorsque vous jouez contre lui)... AMX-MANAGER se présente donc, malgré quelques imperfections mineures et un nombre de paramètres assez limité, comme une bonne simulation de gestion d'entreprise. Le logiciel, français, est livré avec une notice complète et détaillée. L'écran est bien organisé et les données très lisibles.

Si vous caressez l'idée de racheter « les piles qui ne s'usent que si l'on s'en sert » au patron de l'O.M., AMX-Manager va vous permettre de vous entraîner pour la conquête de marché et, pourquoi pas, si vous aimez les défis et les sports cérébraux, bien vous divertir... Un bon plan !

FPN



Cocotiers et logiciels

Ouf ! L'Amstrad est bien fixé sur le toit de la voiture, on peut partir ! Prions pour qu'il ne s'envole pas... Maintenant, ne pas oublier les logiciels. Certes, ils ne prennent pas beaucoup de place, mais on se limitera à six. Pour le plaisir, pour le sport. Une sélection impitoyable, comme si on partait sur une île déserte, loin de tout revendeur. Deux des joueurs les plus fervents de la rédaction vous présentent leurs choix. Strictement personnels.





Vacances



Le premier logiciel à prendre place dans ma valise sera BOULDER DASH. D'accord, il est sur cassette, et plutôt long à charger... Mais avec ses seize tableaux sur cinq niveaux de difficulté, il y a de quoi jouer plus longtemps encore. Un vieux classique, toujours aussi passionnant : chaque tableau est une énigme. Faut-il ébouler les rochers par la gauche ? Ou vais-je envoyer promener les papillons pour ramasser tranquillement les diamants ? Si jamais vous ne connaissez pas encore cette merveille, emportez-la dans vos bagages en priorité ! Mais c'est dangereux : vous risquez de ne pas beaucoup voir le soleil...

Pour prendre quand même un peu l'air, un bon simulateur de vol. Ou non : le ronflement tranquille des réacteurs risque de m'assoupir... Mieux vaut partir avec un simulateur de combat, STRIKE HARRIER FORCE par exemple. D'abord, c'est un excellent avion, ensuite c'est un excellent logiciel ! Ok, le graphisme n'est pas à tomber par terre (heureusement !), mais l'intérêt stratégique du jeu est sublime. Des bases à préserver en piquant sur les chars ennemis qui approchent, de cruels chasseurs qui vous attendent au-dessus des nuages, là où on pourrait espérer un peu de repos... Très difficile à maîtriser, et c'est bien : si jamais j'épuise Boulder Dash et les autres, il restera toujours celui-là !

Après avoir passé quelques heures sur la plage à vainement fainéanter et bronzer, je risque d'avoir soif d'action. Mais du constructif cette fois, du social, de l'ambitieux ! POUVOIR et son écran de présentation avec Chirac et Marchais me replonge d'emblée dans l'ambiance torride et polluée du monde politique. Costard-cravate s'il vous plaît à la place du maillot, en avant pour un discours électoral au milieu du service d'ordre et de manifestants franchement hostiles ! Guère plus sauvage que la plage, après tout, ou que les petites rues de St-Tropez où l'on se bouscule à coup de bouteilles d'huile bronzante en guise de matraques ! Presque un wargame, mais sans l'inconvénient de règles lourdes et indigestes comme une merguez-frites grasses en plein midi ! Et en plus, on peut jouer à deux. « Vous venez faire une petite partie de Pouvoir chez moi ? ». — « Non merci. Vous n'avez rien d'autre ? » — « Non. Adieu ! » Tant pis ! Elle ne sait pas ce qui est bon...

Seul et déçu par la compagnie de mes frères humains, je me consolerai avec un couple (honnête ? Légitime ?) de robots, les truculents CRAFTON et XUNK, les Laurel et Hardy de la robotique. Le jeu d'aventure/arcade parfait : écrans sublimes et variés, énigme impossible à résoudre (faites-moi suivre Help ! Poste restante SVP...), bref, un bon mois de travail assidu... et peut-être vain. Au besoin, je prolongerai mes vacances.

Deux logiciels à choisir encore ? La tension monte... L'erreur est interdite. Mon choix a jusqu'ici été plutôt « intellectuel ». Il faut songer à se détendre. Indispensable : BOMB JACK. Juste ce qu'il faut de réflexion (un minimum : trouver à chaque tableau l'ordre préférentiel d'allumage des bombes), et beaucoup de joystick et de bouton de tir. Plutôt recommandé pour le soir et les premières fraicheurs de la journée.

Enfin, puisque la présence envahissante de mon Amstrad finit par m'interdire toute activité physique, un peu de sport par procuration. Pas de natation, de ski nautique, de plongée sous-marine, de planche à voile, c'est trop banal. Avec WINTER GAMES, je monte directement sur les glaciers pendant que le troupeau commun grille et patauge. Ski de fond, bobsleigh, patinage artistique, sapins et villages enneigés en toile de fond, ça c'est la vie ! Et je ne perds pas mon temps : d'abord, bien sûr, parce que je prépare mes futurs sports d'hiver (si toutefois je n'emmène pas alors Summer Games), ensuite et surtout parce que je vais pouvoir m'approprier tranquillement tous les records du monde, que ce logiciel excellent sauvegarde scrupuleusement sur la disquette. Retour triomphal en perspective : « Alors, ces vacances à Ibiza ? » — « Excellentes ! 72 mètres au



saut à ski, 59 secondes au patinage de vitesse, 75 au bobsleigh... et je te le prouve ! »
Valise bouclée ! Et si je restais, après tout ?

* Rédacteur cherche bon plan...

Vacances, j'oublie tout. Ou presque... En tous cas, les congés estivaux vont être prétexte à des crispations de poignets, parties acharnées sur des logiciels à côté desquels on est, souvent faute de temps, passé. Le choix est vaste, les tentations très nombreuses. Impitoyable sélection qui restreint l'éventail de jeux qui prendront place dans votre « petite valise ». Pour programmer et jouer « utile », je vous conseille donc cette sélection rigoureuse.

Parce qu'un jeu d'arcade ça va, trois bonjour les dégâts ! Le jeu d'action qui devra donc trouver une place dans vos affaires (*pendant qu'on y est, personne n'aurait un bon plan pour un hôtel pas cher, au soleil et peuplé de jolies filles ?) sera COMMANDO. C'est bête, je sais, mais question défoulement, rien à redire. Le logiciel est très bien réalisé, ça scrolle de partout, on y voit autant de jambes s'agiter que sur une plage du Sud en plein mois d'août. Les couleurs sont agréables, la musique entraînante et le tir à outrance permettra, à ceux qui auront pris la « troisième veste » de leur saison, de calmer sans trop de dommages états d'âme et haines tenaces. Commando d'Elite, pour se défouler !

Et comme la musique adoucit les mœurs, vous aurez également votre petite disquette de création musicale. D'accord, TMS, (The Music System de Rainbird Software) ne vaut pas un bon slow langoureux (avec une blonde/brune) dans une boîte de Saint-Tropez, ni le juke box du café « Chez Mimile », mais cela vous permettra de faire croire à votre petite voisine d'à côté que vous ne vous déplacez pas sans une batterie de synthés style « créateur branché » (un amical bonjour à J.-M. Jarre)... De quoi en mettre plein la vue aux oreilles mélomanes ! Les oreilles voisines étant ainsi appatées, l'utilitaire de création graphique entre à son tour en action : dessins cochons sur ordinateur, c'est une proposition nettement plus originale qu'inviter sa voisine de table (celle qui vous regarde avec des yeux langoureux depuis votre sole meunière) à venir voir des estampes japonaises...

D.A.O. ? Pas de problème si vous avez votre LORIGRAPH (de Loriciels). Performant, simple à utiliser (un joystick suffit), il permettra toutes les audaces. Si malgré tout cela vos tentatives restent infructueuses, il ne vous reste plus qu'à passer une bonne soirée « intellectuelle ». Côté réflexion et stratégie, un bon petit jeu d'échecs ne fait pas de mal.

3D CYRUS CHESS (Amsoft) peut vous aider... Complet, superbe et très doué, il pourra prétendre à vous faire oublier vos diurnes déconvenues. La nuit étant déjà bien avancée, si le sommeil vous manque, CPC peut vous bercer. Et vous vous retrouverez dans les bras d'ORPHEE (loriciels). Jeu d'aventure extra, captivant et « spécial insomnies », il vous emmènera jusqu'aux premières lueurs de l'aube. Alors tel un ZOMBI (excellent logiciel d'Ubi Soft) vous devrez, à travers d'innombrables créatures étranges, trouver la clé (de vos songes) et vous endormir comblé et rassasié (d'informatique). Nanti de votre CPC préféré et de ces six logiciels, vous serez au moins sûr de ne pas vous ennuyer. Bonnes vacances !

PS : n'oubliez pas votre lecteur de disquettes et, accessoire indispensable, votre peigne fluorescent à glisser dans le maillot si vous comptez, malgré tout, faire le « zazou » sur les plages...

VAN HERRGKLYERFJOY

(NDLRédactrice : mesdames, mesdemoiselles, un conseil, je vous parle au regard de mon expérience professionnelle : fuyez les fanatiques qui auront emporté leur CPC sur la plage. Ou alors, résignez-vous à « cuire » sur place, en attendant que votre héros du joystick ait terrassé les méchants... ce qui tarde toujours !).



TEST :

Connaissez-vous bien votre Amstrad ?

Il y a deux cas : si vous avez votre micro depuis quelques mois, c'est le moment ou jamais de faire le point. Si vous venez juste de l'acheter pour égayer vos vacances, vous allez pouvoir mesurer ce qui vous reste à découvrir... Choisissez une réponse et une seule dans chaque question et consultez à la fin le tableau pour compter vos points. Interdiction, bien sûr, d'aller voir votre micro ou de feuilleter Amstrad Magazine !

En général...

1) Que signifie le nom « Amstrad » ?

A) American Software Trade.
B) Alan Mickael Sugar Trading Corporation.
C) Rien du tout.

2) Que serait un CPC 4128 ?

A) Un Amstrad avec lecteur de disquettes et 128 K de mémoire.
B) Un Amstrad avec 412 K de mémoire.
C) Un Amstrad avec 128 K de mémoire et un lecteur de cassettes.

3) Où sont fabriqués les ordinateurs Amstrad ?

A) En Angleterre.
B) Aux États-Unis.
C) En Asie.

Le matériel

4) Quel microprocesseur est utilisé par les 464, 664 et 6128 ?

A) Un Z80.
B) Un 6502.
C) L'Amstrad n'a pas de microprocesseur.

5) La sortie imprimante d'origine est de type...

A) Série.
B) AZERTY.
C) Parallèle.

6) Format des disquettes au standard Amstrad ?

A) 5 pouces 1/4.
B) 3 pouces 1/2.
C) 3 pouces.

7) A quoi sert la touche COPY ?

A) A recopier et à modifier une ligne de programme.
B) A copier sur cassette ou disquette un programme en mémoire.
C) A répéter plusieurs fois un caractère du clavier.

8) En appuyant simultanément sur CTRL, SHIFT, et ESC...

A) Vous vous bloquez en mode majuscule.
B) Vous effacez l'écran.
C) Vous réinitialisez l'ordinateur.

Un peu de Basic

9) Vous allumez l'ordinateur, vous tapez PRINT A. Que se passe-t-il ?

A) Un A s'affiche.
B) La valeur 0 (zéro) s'affiche.
C) Rien du tout.

10) Quel mode vous offre le plus de couleurs ?

A) Le mode 0.
B) Le mode 1.
C) Le mode 2.

11) Soit l'instruction SOUND, 1,235,134. Que représente le paramètre 134 ?

A) La hauteur de la note.
B) La durée du son.
C) L'enveloppe du volume.

12) A quoi sert l'instruction TAG ?

A) L'affichage du texte dépend alors du curseur graphique.
B) Le curseur-texte devient invisible.
C) Elle met fin à l'instruction TRON.

13) De ces trois instructions, laquelle est correcte ?

A) INK 1, 29.
B) PRINT LEFT$(A$,2).
C) FOR X=5 TO 1.

14) Qu'est-ce que le « CP/M » ?

A) Le système d'exploitation de l'Amstrad.
B) Le nom de son processeur graphique.
C) La norme du moniteur.

15) Si vous effectuez une division par zéro dans un de vos programmes Basic...

A) L'exécution du programme continue en vous le signalant.
B) Message d'erreur : tout s'arrête !
C) Aucun problème.

Les logiciels

16) Quel est le titre d'un jeu d'aventure bien connu où il s'agit de revenir des Enfers ?

A) SORCERY +.
B) MYSTICISM.
C) ORPHEE.

17) Lequel de ces logiciels graphiques ne tourne pas sur Amstrad ?

A) COLORPAINT.
B) SUPERPAINT.
C) ARTWORK.

18) Qui édite BOMB JACK ?

A) Ere Informatique.
B) Elite.
C) Micropool.

19) CALCUMAT est...

A) Un tableur.
B) Un logiciel éducatif.
C) Un programme de statistiques.

20) LOCOSCRIPT est...

A) Le traitement de textes du PCW.
B) Un logiciel de familiarisation avec le clavier.
C) Un compilateur.

Résultats

MOINS DE 10 POINTS : vraiment, c'est très peu ! Deux solutions : soit vous venez d'acheter votre Amstrad, et vous êtes excusable (mais quand même, vous auriez pu vous renseigner avant... Comment avez-vous choisi ?!). Soit vous avez abandonné depuis plusieurs mois votre pauvre micro dans un placard. Mais alors, pourquoi lisez-vous notre magazine ? Un remord peut-être, un retour d'affection pour votre CPC ? Quoi qu'il en soit, honte à vous ! Allez tout de suite chercher la notice (l'avez-vous jamais ouverte ?) et plongez-vous dedans jusqu'à septembre !

DE 10 A 20 POINTS : c'est juste honorable. D'accord, l'informatique vous intéresse, et vous utilisez assez souvent votre Amstrad... Mais qu'on ne vienne pas vous demander des choses trop compliquées ! Dans ce cas, vous abandonnez ou faites appel à vos amis ou à un revendeur... Une solution de facilité, d'autant plus regrettable que vous passez à côté des extraordinaires possibilités de votre « bécane ». Prévoyez donc de l'emmener avec vous en vacances pour rattraper le temps perdu.

DE 21 A 30 POINTS : vous faites déjà indiscutablement partie de la grande tribu des « initiés ». Sans connaître vraiment votre Amstrad sur le bout des doigts, vous arrivez à bien le maîtriser. De fait, vous lisez attentivement Amstrad Magazine sans vous limiter aux seules rubriques qui vous concernent directement. Une bonne expérience du Basic et une pratique assidue des logiciels font de vous un Amstradiste complet !

PLUS DE 30 POINTS : Bravo ! Vraiment, on ne peut rien vous cacher ! Vous savez tout sur Amstrad, du Basic aux jeux en passant par les utilitaires. Avouez-le : vous avez même trouvé ce test un peu simplet... Amstradiste d'élite, vous entrez fièrement dans la catégorie des spécialistes. L'équipe d'Amstrad Magazine n'a pas l'habitude de décerner des médailles, dommage, vous en mériteriez une ! Pitié : continuez quand même à nous lire...

Comptez vos points

	A	B	C
1:	0	2	1
2:	1	0	2
3:	1	0	2
4:	2	1	0
5:	1	0	2
6:	0	1	2
7:	2	1	0
8:	1	0	2
9:	0	1	2
10:	2	1	0
11:	1	2	0
12:	2	1	0
13:	1	2	0
14:	2	1	0
15:	2	1	0
16:	1	0	2
17:	2	0	0
18:	0	2	1
19:	2	0	1
20:	2	1	0

AMSTRADOSCOPE

La période des vacances est souvent un moment délicat pour les relations homme-ordinateur. Nous avons donc interrogé les astres pour vous prévenir de tous les dangers et vous prédire la conduite à adopter.

BELIER (21 mars/20 avril) : ne demandez pas trop à votre Amstrad ! Bien que Vénus veille sur vos activités informatiques, vous aurez tendance à exiger l'impossible... qu'il ne pourra vous accorder ! Contentez-vous d'une utilisation pacifique, évitez les jeux trop violents et les fichiers trop longs. Vos rapports devraient revenir au beau fixe vers la fin du mois.

TAUREAU (21 avril/21 mai) : gardez votre calme ! Votre Amstrad a déjà reçu trop de coups de cornes de votre part, et il pourrait finalement vous laisser en rade. En fait, vous êtes tout près de la rupture. Abandonnez-le pour les vacances, il sera content de ne plus vous voir !

GEMEAUX (22 mai/21 juin) : vous avez un autre ordinateur dans votre vie, et l'été vous donne envie de davantage le revoir. Votre Amstrad le sait et s'en vexe. Quelle que soit cette bécane étrangère, elle veut votre perte et aura raison de vos nerfs !... Résistez à la tentation et restez fidèle, Amstrad saura vous remercier.

CANCER (22 juin/23 juillet) : les Cancers auront beaucoup de mal à se procurer des disquettes pendant les mois d'août et septembre. Ne perdez pas courage et effacez vos vieux programmes.

LION (24 juillet/23 août) : attention : un Taureau de vos amis vous demandera de lui prêter votre Amstrad et vous le rendra en pièces détachées. Pour ne pas vous trouver démuni, allez en acheter un autre dès maintenant.

VIERGE (24 août/23 septembre) : soyez prudents dans vos achats de logiciels, vous risquez de cruelles déconvenues. Ne misez donc que sur des valeurs sures ! Evitez de pirater : Saturne ne vous protège plus.

BALANCE (24 septembre/23 octobre)) : vous devriez normalement rencontrer un utilisateur ou une utilisatrice d'Amstrad avec qui vous entamerez une longue liaison. Ne vous mariez pas avant d'avoir vu le prochain micro Amstrad.

SCORPION (24 octobre/22 novembre)) : la lune stimule votre imagination créatrice. Ne quittez donc votre clavier que pour vous alimenter (beaucoup) et dormir (un peu) : le programme qui vous rendra milliardaire est au bout de ce mois de programmation dans la canicule.

SAGITTAIRE (23 novembre/21 décembre)) : si vous ne retrouvez plus votre Amstrad, ne vous étonnez pas ! Vous l'avez trop délaissé pour regarder consécutivement Roland-Garros, le Mundial, et Wimbledon, lui est parti suivre le Tour de France. Essayez d'aller le soutenir dans les étapes de montagne.

CAPRICORNE (22 décembre/20 janvier)) : pourquoi refuser plus longtemps la vérité ? Vous êtes amoureux de votre Amstrad, et vous n'osez dire à personne que vous ne voulez pas le quitter une minute. Ignorez le "qu'en dira-t-on", enfermez-vous avec lui, baissez les volets pour un long mois de passion. Chassez l'imprimante si elle vous gêne.

VERSEAU (21 janvier/19 février) : Mars et son influence diabolique feront de votre mois d'août une véritable catastrophe informatique ! Effacements de fichiers, bugs en tous genres, et panne du moniteur précèderont de peu la destruction totale de l'unité centrale par combustion interne. Faites tout de suite exorciser le microprocesseur.

POISSONS (20 février/20 mars) : Alan Sugar, PDG d'Amstrad devrait vous rendre visite. Ne le laissez pas à la porte, il a sans doute une bonne affaire à vous proposer. Attention : il porte parfois de curieux déguisements. Entraînez-vous à le reconnaître sous toutes ses formes.



Amstrad série



Ah, les vacances ! On a enfin le temps de lire un peu... Voici donc quelques livres pleins d'aventures, d'amours folles, de rencontres imprévues, de suspens. De quoi rêver pendant des heures et des heures... Attention : ne les oubliez pas sur la plage ! Vous ne les retrouveriez pas.

MIEUX PROGRAMMER EN ASSEMBLEUR

de Thomas Lachand-Robert

Attention : il ne s'agit pas d'un manuel d'Assembleur. Si certaines connaissances de base sont reprises dans les premiers chapitres, cet ouvrage cherche avant tout à développer chez l'initié une meilleure compréhension du mécanisme de l'Assembleur. Ce qui passe par une rapide mais nécessaire visite de la mémoire des CPC : par quelques explications sur les CALL à partir du Basic, le transfert des variables dans les routines, etc. Suit un chapitre de conseils pratiques pour construire et optimiser les programmes.
Et enfin, de l'action avec un premier programme petit mais didactique : comment trouver le plus grand commun diviseur de deux nombres, en Assembleur ? Le second exemple est plus conséquent, un annuaire téléphonique expliqué en détail... Un sacré morceau : comptez une bonne semaine avant de vous en sortir !

Pour terminer en beauté, cet ouvrage vous donne tous les vecteurs, restarts, et adresses intéressantes des CPC. De quoi mitonner vous-même vos propres routines miraculeuse... Un livre à étudier !

ROUTINES EN ASSEMBLEUR

de Jean-Claude Despoine

Le livre parfait pour les paresseux qui veulent épater les copains : des routines déjà faites, en Assembleur, facilement appelables à partir du Basic, et qui donneront aux programmes les plus tristes une pointe surprenante de vitesse et de spectaculaire. Une quinzaine de routines terriblement tentantes, faites votre choix : écriture verticale, comme les Chinois. Écriture alternée, en trois couleurs. Écriture façon téléscripteur (avec le bruit et tout, quel chic !). Présentation améliorée des listings. TRON en fenêtre 7 : enfin un TRON qui ne dévore pas tout l'écran !
Plus contestable : la commande BIP du clavier, mais modulable à votre goût. Facile et indispensable : un chronomètre précis, toujours en fenêtre 7.
Toujours plus fort : colorer des zones en 255 couleurs, et obtenir des caractères géants (taille du mode 0) en mode 1 et 2.
Les techniciens abstraits ont aussi leur part : comment trouver l'adresse d'une ligne d'un programme Basic, renuméroter et déplacer des blocs de programme, interroger le clavier... Reste à profiter pleinement de l'Assembleur pour gagner du temps sur des tâches souvent lentes et fastidieuses pour le Basic de votre Amstrad : rangement de tableaux à une ou deux dimensions.
Enfin, l'auteur nous propose un



noire

jeu tout en Assembleur, pour montrer qu'il sait aussi s'amuser... Un jeu d'arcade avec des fusées, des canons et des astéroïdes, et surtout des routines bien séparées et expliquées.
Un ouvrage indispensable, que vous vous y connaissiez ou non en Assembleur.

Jean-Michel Maman

TECHNIQUES DE PROGRAMMATION DES JEUX

de Georges Fagot-Barraly

Quinze programmes de jeux, c'est très bien. Certains sont là en tant que « classiques » (POKE-MAN et autres), d'autres sont résolument originaux et souvent amusants. Tous ont été conçus selon les mêmes règles : mode 1 obligatoire pour une foule de couleurs (teintes discernables en monochrome), routines principales en début de programme (pour gagner du temps), et variables numériques déclarées comme entières (gain de temps aussi). Bref, un ensemble de bonnes habitudes de programmation à respecter autant que possible. Chaque programme est accompagné d'explications, parfois un peu succintes à notre goût, et d'un organigramme très clair. Un recueil qui ne brille pas par son originalité, mais qui devrait rendre de précieux services aux débutants et aux amateurs un peu confirmés.
Les meilleurs jeux à notre avis :
« Elles dansent, Marie » : trois soucoupes lancées dans un ballet effréné au milieu des nuages.
« Aldo l'épicier » : des boîtes de conserves de toutes les couleurs... qui peuvent contenir des pétards !
« Le poisson pilote » : un peu de pêche à la ligne ?

TROIS ÉTAPES VERS L'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE,

de René Descamps

Intelligence, le mot est peut-être un peu fort ! Mais quelle satisfaction que d'apprendre à son micro à jouer aux échecs ou aux dames ! Il existe pourtant des règles précises pour ce genre de programmation, pour trouver tous les algorythmes-chocs : prévisions, rétroaction, arbres de réflexion et autres. Cet ouvrage, à partir d'un premier exemple simple, le jeu du Taquin, vous apprend à mener la réflexion de l'ordinateur pour toujours améliorer sa stratégie. On évolue en douceur vers des problèmes plus complexes, pour lesquels se pose cette fois la question du temps de réflexion. Feu d'artifice final : un logiciel-expert à programmer soi-même ! Bref, une méthode parfaitement évolutive pour permettre aux programmeurs, même débutants, d'améliorer leur technique de recherche d'algorythmes. Un livre passionnant et extrêmement clair. Le plus fort de la collection, à notre goût.

AMSTRAD EN MUSIQUE,

de Daniel Lemahieu

Connaissez-vous le PSG ? Non, ce n'est pas l'équipe championne de France de football, mais plus simplement le « Programmable Sound Generator » intégré à l'Amstrad. Comme il est puissant, il est nécessairement complexe. Daniel Lemahieu vous apprend à utiliser au maximum tous ses registres et ses cinq blocs : le premier comprend quatre générateurs de sons, le second est un mélangeur (il les mixe), le troisième contrôle l'amplitude, le quatriéme crée les « enveloppes », et le cinquième convertit les signaux à destination du haut-parleur. Tout cela vous semble très technique ? Pas d'inquiétude, le livre commence par vous expliquer toutes les composantes phoniques du moindre son, avec de nombreux petits programmes en Basic. Les exemples montent graduellement jusqu'aux compositions polyphoniques, les plus difficiles. Un ouvrage à la fois complet et accessible.

GRAPHISME EN ASSEMBLEUR,

de Francis Pierot

Si vous ne connaissez pour l'instant que le Basic, ce livre ne vous est pas destiné. Par contre, si vous avez déjà quelques petites notions de programmation du Z80, vous y trouverez une foule de programmes et de processus assez rapides à mettre en œuvre. Comment déplacer rapidement un objet, gérer ses collisions, utiliser au maximum le joystick, créer des images compactées, etc. Des manipulations clairement expliquées et toutes les adresses-mémoire indispensables à une gestion graphique spectaculaire. Un manuel sur lequel « plancher »...

CRÉATION ET ANIMATIONS GRAPHIQUES,

de Gilles Fouchard et Jean-Yves Corre

Un ouvrage plus général, qui entend surtout vous fournir des idées pour réaliser vos rêves graphiques les plus fous. Après une présentation globale des logiciels graphiques et de ce qu'on est en droit d'attendre d'eux, on passe à la pratique : dessin, scrolling et animation en Assembleur. Savez-vous par exemple faire alterner rapidement des pages-écrans, et ainsi créer de vrais dessins animés ? Ou afficher spectaculairement une image par ligne, par colonne, ou par « serpentin » ? Des résultats superbes pour des amateurs quand même déjà avertis...



COURRIER



Notre petit article, « jeux de maux », paru dans les Cahiers d'Amstrad n° 4, commence à susciter des réactions variées.

Q - J'ai lu avec plaisir votre rubrique « humeur ». Cela fait plaisir, vous avez de l'astuce quant aux réponses à donner à quelques ridicules zombies de l'informatique. [...] Votre image, de se tirer une balle dans la tête est largement vraie pour une majorité que nous sommes, nous, les néophytes, les plus bas des informaticiens, pauvres pères de famille qui veulent se faire plaisir en faisant plaisir à leurs « enfants » [...]. Soyez gentils, pensez aux tous petits que nous sommes... J'espère que vous m'entendrez et ferez plaisir à la masse laborieuse que nous représentons...

M. Ducros - Paris

R - Cher lecteur, nous sommes toujours à votre écoute. Il est vrai que faire une revue qui convienne au plus grand nombre n'est pas toujours évident compte tenu des niveaux différents d'informatique de nos lecteurs, comme en témoigne la lettre suivante :

Q - [...] En ce qui concerne certains articles, il est regrettable que l'auteur n'aborde pas certains points soit-disant réservés aux professionnels de l'informatique. Or, qu'on se le dise : il n'y a pas que des amateurs qui lisent Amstrad Magazine ; du moins certains lecteurs possèdent un niveau qui leur permet d'aborder ces points de technique. Par contre, je suis parti à la pêche avec le programme de "Transferts" du numéro d'avril, sachant pertinement que je ne ramasserais que des arêtes et je félicite l'auteur pour le très lourd programme créé (...). Pour terminer, je voudrais m'adresser à tous les lecteurs mécontents du fonctionnement des programmes recopiés dans la revue. Je me permets de leur donner quelques conseils :
1) en savoir un peu plus sur ce qu'ils font, c'est-à-dire connaître un peu plus la machine avec laquelle ils s'amusent ;
2) travailler en mode 2 pour la saisie, en couleur de fond 0 et encre 26 ou 10 ;
3) ne jamais essayer de rentrer le programme en une seule fois et vérifier chaque passage entré en comparant avec l'original (une trop longue saisie fatigue les yeux et à la fin, ils ne sont plus capables de déceler une petite erreur) ;
4) le commandement le plus important : ne jamais accuser la revue à tort et à travers. Elle fournit au lecteur de nombreux programmes, trucs et astuces... Je suis moi-même parfois victime de ce problème de saisie. Mais Amstrad Magazine pense à ses lecteurs et leur propose les programmes sur cassette et disquette : alors, il n'y a pas à hésiter...

B. Delalande - Laval

R - Cette lettre est trop belle pour être vraie, et pourtant vous avez notre parole que M. Delalande ne fait ni partie de la rédaction ni de notre service de publicité ! Cher lecteur, merci de prendre notre défense (cela fait plaisir de voir que certains lecteurs apprécient la justesse de nos listings) et bravo pour votre publicité gratuite quant à nos listings sur supports magnétiques : ils sont faits pour cela, offrir aux plus novices des programmes qui fonctionnent, qu'ils pourront alors disséquer, améliorer et comprendre...

Q. - Est-il possible avec un CPC 6128 et un lecteur de cassettes muni d'une fiche cinq broches, de copier des cassettes sur disquettes. Comment utilise-t-on les programmes utilitaires donnés avec le CPC 6128 ?

Alain Gorgolewski - Chaumont

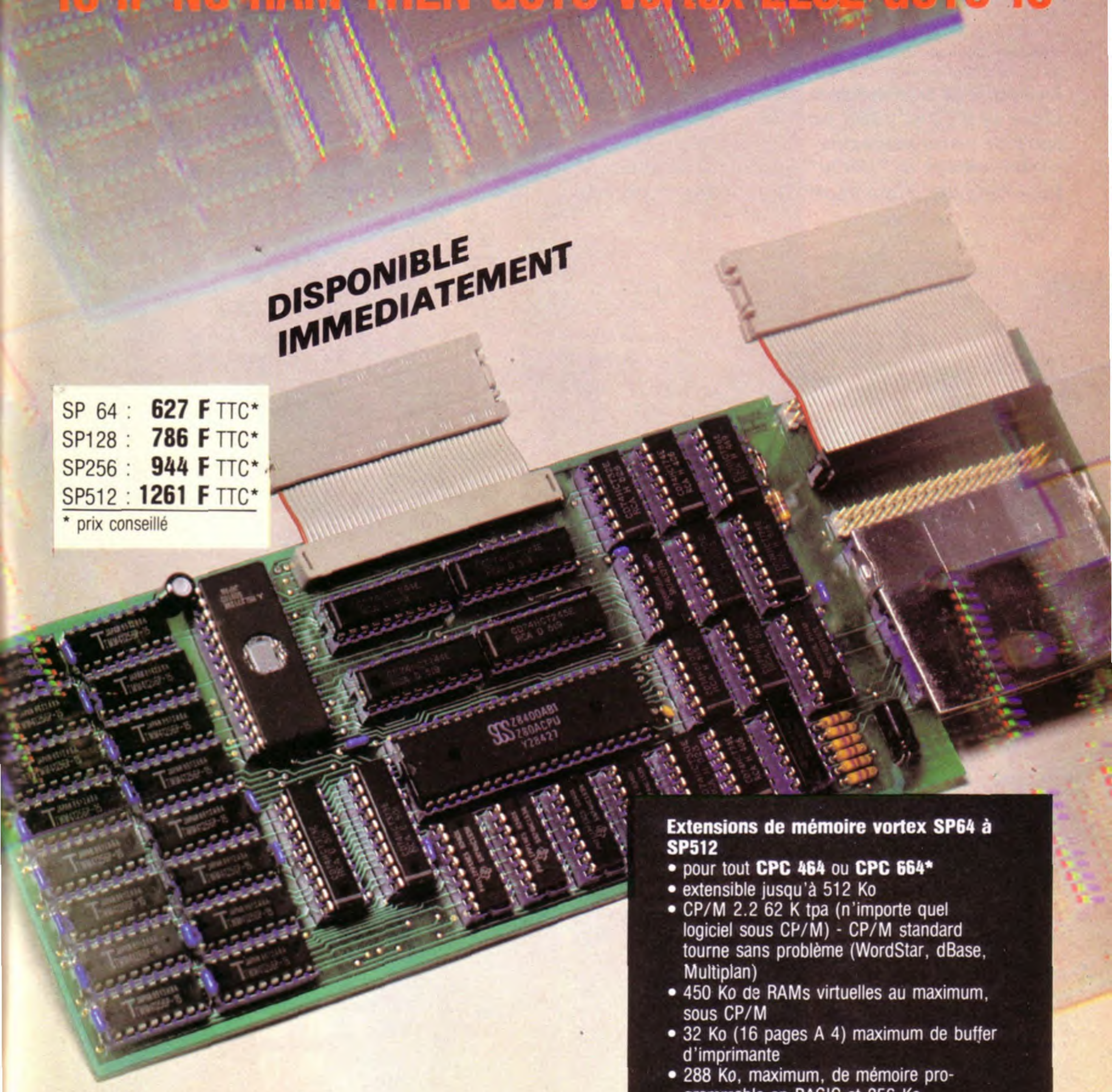
R. - Il est effectivement possible de transférer des programmes « personnels », écrits en Basic ou Binaire non protégés de cassette à disquette. Pour se faire, nous vous conseillons de relire votre manuel d'utilisation, concernant les instructions | TAPE (IN & OUT) et | DISC (IN & OUT). Les programmes utilitaires livrés avec l'appareil s'utilisent, pour la plupart, à partir de CP/M (2.2 ou +). Pour utiliser Disckit 3, par exemple (utilitaire de copie de fichiers, de formatage...), il suffit de lancer le système CP/M (| CPM) et, une fois dans le système, de demander le chargement de l'utilitaire désiré (ici : A>disckit3<enter>). L'utilisation des différents utilitaires sur les disquettes systèmes est décrite dans le manuel et dans un programme d'aide (Help).

Q. - Lorsque je veux recopier certaines disquettes à l'aide du CP/M+ (jeux compilés "They Sold a Million..."), l'ordinateur affiche le message d'erreur suivant et arrête la copie : "DISC ERROR TRACK 15, SECTOR ≠00, MEDIA CHANGED, RETRY..." Comment puis-je faire pour éviter ce message et copier ces disquettes ?

Claude Herly - Torcy

R. - L'utilitaire de copie par CP/M est avant tout, et exclusivement, un programme de copie de fichiers personnels. En aucun cas il ne doit vous permettre de copier des disquettes du commerce qui ont été protégées. Les disquettes pour lesquelles vous obtenez un message d'erreur ont été justement protégées pour éviter la copie et le piratage. Normal donc que vous ne puissiez correctement les dupliquer à l'aide de Filecopy ou Disckit. Si vous souhaitez faire des copies de sauvegarde personnelles, sachez qu'il existe des utilitaires spécialisés dans les copies K7/disc et Disc/disc,, pour lesquels la déontologie nous interdit de faire l'apologie... Tant « d'utilitaires » sont détournés de leur usage véritable...

10 IF NO RAM THEN GOTO vortex ELSE GOTO 10



DISPONIBLE IMMEDIATEMENT

SP 64 :	**627 F** TTC*
SP128 :	**786 F** TTC*
SP256 :	**944 F** TTC*
SP512 :	**1261 F** TTC*

* prix conseillé

Extensions de mémoire vortex SP64 à SP512

- pour tout **CPC 464** ou **CPC 664***
- extensible jusqu'à 512 Ko
- CP/M 2.2 62 K tpa (n'importe quel logiciel sous CP/M) - CP/M standard tourne sans problème (WordStar, dBase, Multiplan)
- 450 Ko de RAMs virtuelles au maximum, sous CP/M
- 32 Ko (16 pages A 4) maximum de buffer d'imprimante
- 288 Ko, maximum, de mémoire programmable en BASIC et 256 Ko, maximum, de mémoire datas, langage machine ou 16 écrans graphiques
- Montage très facile : pas de soudures, **à enficher simplement**
- s'intègre totalement dans votre CPC 464 ou CPC 664

*l'extension pour le CPC 664 tourne pour le moment intégralement sous CP/M. La ROM BASIC sera disponible prochainement.



vortex
COMPUTERSYSTEME

BUREAUX :
MICRO FAIR VORTEX
15, quai Jules Guesde
94400 VITRY.
Tél. : 46.81.88.37

MAGASIN D'EXPOSITION :
MICRO FAIR VORTEX
255, bd Voltaire,
75011 PARIS.
Tél. : 43.72.30.78

Tous sur le même bateau...

Avouons-le très modestement, la soirée organisée le 23 juin 1986 pour le premier anniversaire de votre magazine "le plus bô", était très certainement la "party" la plus courue par le tout Paris (de la micro, of course). De nombreux professionnels ont répondu à l'invitation lancée par l'équipe d'Amstrad magazine, qui depuis déjà douze mois vous informe, vous initie, vous encourage, vous assure d'être l'un des membres de la grande famille des amstradistes.



Tout avait été prévu pour que la fête soit digne de ce nom. Le lieu tout d'abord : un bateau-mouche. Dès leur arrivée, les invités pouvaient faire connaissance autour d'un buffet.
Marion Vannier, Directrice Générale d'Amstrad France, accompagnée par de nombreux collaborateurs, était sans nul doute "la Femme" de ce début de soirée.
Le plus remarqué autour de ce lieu fut incontestablement Cameron A.C. Macsween (Cameron S.A.R.L.), Ecossais bon teint, qui avait revêtu pour la circonstance sa plus belle tenue de soirée : un superbe kilt. Même le poignard, glissé traditionnellement dans la chaussette, n'avait pas été oublié. Yann Christie (Pride Utilities U.K.), autre Ecossais, avait oublié son kilt, mais nous lui avons pardonné rapidement. Il avait spécialement fait le voyage depuis

Cameron : sourire, champagne et kilt...



Jean Kaminsky (éditeur) et Marion Vannier (Amstrad France).





E. Viau (Ère informatique) : "Génial, je signe tout de suite !"



De gauche à droite : Willy Lunardi (Fuji), Benoît de Maulmin (Cadre/Infogrames) et Jean Cordier (Amstrad France).



Michel Martin et Bruno Césard (créateurs de "Bad Max").

Londres pour célébrer l'événement avec nous.

Dans un coin, l'œil pétillant "des gosses" qui se préparent à faire une bonne blague, Philippe Ullrich et Emmanuel Viau (Ere Informatique), scrutaient les alentours à la recherche d'une proie. Plus sérieux, mais sans pour autant avoir oublié son humour au vestiaire, Marc-Antoine Rampon (autre membre de Ere) s'entretenait avec plusieurs convives. Ere Informatique a doublement participé à ce premier anniversaire, puisque cet éditeur vous a offert une cassette du jeu "le Survivant".

Après le départ de Marion Vannier, ce sont François Quentin et Jean Cordier (Amstrad France, respectivement Chef de produit et Directeur commercial) qui furent assaillis de questions par l'assistance. Ils nous ont répondu, sans pour autant faire transpirer d'informations importantes, c'est la règle chez Amstrad. Entre le quai et le buffet (sur le bateau), vous pouviez aisément rencontrer Marc Bayle et Philippe Seban (Loriciels), Willy Lunardi (Fuji France), prendre un verre avec la plupart des distributeurs de logiciels ou de matériels, comme Claude Monia (Ordividuel). (S'il fallait tous vous les présenter, il nous faudrait la moitié des pages de ce numéro).

Pendant que ce petit monde papotait joyeusement, plusieurs personnes travaillaient à la réussite de cette fête : un caméraman et un photographe pour immortaliser la soirée ; Sylvie et Jean Kaminsky pour accueillir sur le quai les participants, alors que Jean-Yves Primas (notre chef de publicité) faisait les présentations. Côté rédaction, tous les journalistes permanents étaient présents ainsi que de nombreux pigistes, dessinateurs ou maquettistes. Vers 21 h 30, le bateau quitta son quai de Boulogne pour une promenade sur l'avenue de Paris la plus merveilleuse : la Seine.

Nous sommes 230 000 !

Le temps était venu nous fêter lui aussi, la soirée était douce, ni trop chaude ni trop fraîche. Le temps idéal pour découvrir, même si l'on est parisien, la plus belle ville du monde ! Peu après le départ, Jean Kaminky fit un bref discours pour saluer les invités, les remercier de leur soutien à notre magazine, leur communiquer deux ou trois chiffres importants (Amstrad Magazine se place parmi les trois premiers magazines informatiques vendus en France) et, enfin, leur souhaiter à eux aussi un très bon anniversaire.

Ensuite, tout le monde dîna s'invitant de tables en tables. Si quelques-uns parlaient travail ou projets futurs, la plupart racontaient des blagues, rêvaient aux vacances ou encore, se rappelaient de mémorables moments passés avec tel autre invité. La soirée passa agréablement, terminée par un gâteau et le champagne, mais trop rapidement pour un bon nombre qui, lorsque nous nous séparâmes, se rejoignirent dans différents endroits de la capitale où la fête est l'activité quotidienne.

C'était le premier anniversaire d'Amstrad Magazine (votre préféré). Si malheureusement, vous, fidèles lecteurs, n'étiez pas de la fête (il nous aurait fallu le Parc des Princes, car vous êtes plus de 230.000 à nous lire chaque mois), vous avez été avec nous pendant toute cette soirée, représentés par les professionnels de "la micro" (venus de toutes les régions) et par nous aussi. Ce magazine est le vôtre et nous vous devons une grande part de son succès. Tchin Tchin... et à très bientôt pour notre autre grande fête : l'Amstrad Expo !

CHAINE COMPACT-DISC LASER
elle va faire jazzer.



4490 F*
la chaîne complète

La nouvelle chaîne Amstrad Midi CD-1000 va faire du bruit dans le monde de la haute fidélité. Et une sacrée musique dans vos oreilles.
Pour 4490 F Amstrad offre un ensemble esthétique et de faible encombrement réunissant le meilleur de la technologie actuelle :
- un lecteur de compact-disc à laser, le sommet de la qualité musicale, avec toutes les fonctions automatiques nécessaires,
- un double lecteur enregistreur de cassettes compatible bandes ferro, chrome métal etc.,
- une platine tourne disque à cellule magnétique, (33 et 45 tours)
- un tuner PO, GO et FM stéréo,
- un amplificateur stéréo de 2 X 20 watts musicaux avec équaliseur graphique,
- 2 enceintes compactes à haute définition.

Une seule prise à brancher et vous voilà prêt à savourer et à enregistrer** TOUTES les sources musicales actuelles.
Amstrad Midi CD-1000 : la musique, toute la musique, dans toute sa pureté.
- La même chaîne existe en meuble rack avec 2 enceintes de grande taille Amstrad Compact CD-2000 : 4990 F.

** Prix public généralement constaté.*
***La loi n'autorise la copie que pour l'utilisation personnelle.*

AMSTRAD
LE MORDANT TECHNOLOGIQUE

Merci de m'envoyer une documentation complète sur les nouvelles chaînes Amstrad Midi CD-1000 et Compact CD-2000.
nom : ______________________
adresse : ______________________
____
Renvoyez ce coupon à
Amstrad France, BP 12
92312 Sèvres cedex
Ligne consommateurs :
46.26.08.83

AMS · 13

Mendès-France. M.C

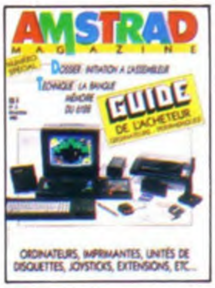
Les revues de référence

AMSTRAD MAGAZINE

LES CAHIERS D'AMSTRAD MAGAZINE



N° 4 - Test du PCW 8256. Alan Sugar en direct du Sicob. Initiation à l'Assembleur (2e partie).



N° 5 - Le guide complet de l'acheteur : les ordinateurs et leurs périphériques. Initiation à l'Assembleur (3e partie).



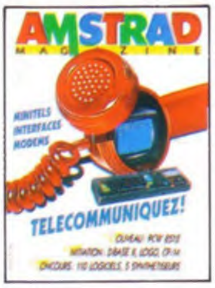
N° 6 - Les premiers pas avec Locoscript. Le bouclier électroniqe.



N° 7 - Amstrad Expo : le guide. La souris AMX en test. CP/M : et le CPC devint pro GSX.



N° 8 Help : le début avec Sorcery +. Initiation au Logo : 1re partie. PCW : le Memory Map.



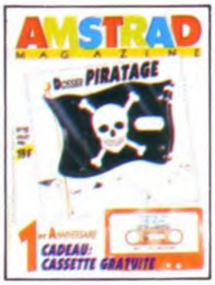
N° 9 Minitels, interfaces, modems : dossier télécommunication. Initiation à CP/M, Logo (2e partie) et DBase II. Réalisez votre lecteur 5''1/4.



N° 10 Dessinez avec votre CPC : le dossier de tous les outils disponibles. Le nouveau PCW 8512 au banc d'essai. Initiation au Logo (3e partie).



N° 11 Le point sur les disquettes 3 pouces. Un week-end à Londres à gagner. Dossier imprimantes.



N° 12 Enquête : des pirates, où ça ? Initiation au Pascal.



N° 13 Pour passer de bonnes vacances : pleins de jeux et de listings.

en préparation

N° 14 Le point sur la rentrée. Dossier éducatif.

Les n° 1, 2 et 3 d'Amstrad Magazine sont épuisés.



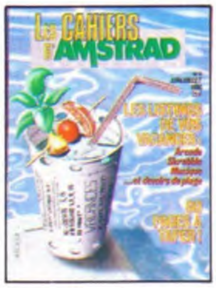
N° 1 - Décembre/Janvier 1986 : tous les logiciels disponibles pour votre micro.



N° 2 - Le premier spécial listings : 54 pages à retaper !



N° 3 - CPC et PCW au travail ! Pour les professionnels ou les bidouilleurs : tous les outils. Machines, périphériques, logiciels et astuces de programmation.



N° 4 - Les Cahiers des Vacances : des listings à ne plus savoir quand bronzer.

Nouveau !

Disponible fin juillet : la reliure Amstrad pour collectionner vos revues préférées :

50 F Prix de lancement valable jusqu'au 31 août 1986

Voir bon de commande page suivante

ABONNEZ-VOUS



12 NUMEROS : 190 F

AU LIEU DE 228 F

Economisez 38 F soit 2 numéros gratuits

AMSTRAD MAGAZINE

Enfin un magazine consacré aux ordinateurs de la gamme AMSTRAD, du CPC 464 au PCW 8256 et à leurs applications. Tout sur les machines, leurs périphériques, leurs programmes... Des tests, des listings inédits, des reportages, des trucs ou astuces, des petites annonces.

CASSETTE



ARRETEZ DE TAPER !

Tous les listings de chaque numéros d'Amstrad Magazine sur cassette.

• 1 cassette : 68 F (port inclus).
• Abonnement cassettes : chaque mois la cassette vous parviendra à la sortie du numéro :
605 F pour 11 numéros (soit 55 F seulement la cassette).
350 F pour 6 numéros (soit 58,33 F la cassette).

DISQUETTE



RAPIDES LES 664 ET 6128 !

Retrouvez les listings compilés de vos numéros préférés, plus un super programme inédit.

LE CLUB AMSTRAD MAGAZINE



TOUT MOINS CHER !

Comme des centaines d'utilisateurs rejoignez le Club qui vous informe, vous assiste et vous défend. Une quarantaine déjà de magasins assurent aux adhérents une remise sur les périphériques et les logiciels.

BON DE COMMANDE

Coupon à retourner à Amstrad Magazine - Service Diffusion 55, avenue Jean-Jaurès, 75019 PARIS.

ABONNEMENT

Votre abonnement débutera au numéro suivant si votre bulletin nous parvient le 15 au plus tard. *

☐ Je m'abonne à AMSTRAD Magazine (12 numéros) pour la somme de ☐ 190 F

☐ Europe : 250 F ☐ Airmail : 280 F

RELIURES

Bien à l'abri et toujours parfaitement classées, vous donnerez à vos revues la place qu'elles méritent. Prix de lancement : ☐ 50 F la reliure (pour 11 numéros).*

CASSETTE

☐ cassette à 68 F : n° 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 (entourez celles que vous désirez)

☐ 6 cassettes 350 F (Abonnement)

☐ 11 cassettes 605 F (Abonnement) *

DISQUETTE

☐ 1 Disquette comprenant les programmes d'Amstrad Magazine n° 3, 4, 5 : 170 F

☐ n° 6, 7, 8, 9, 10, 11 : 170 F ☐ n° 10 : 100 F

☐ n° 11 : 100 F

CLUB

Cotisation annuelle*:

☐ Non abonné : 150 + 77 F de droit d'entrée = 227 F

☐ Abonné : 150 F

ANCIENS NUMEROS

☐ 1 numéro d'Amstrad Magazine : 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 (entourez celui que vous désirez)

Soit : 18 F + 6,50 F de frais de port : 24,50 F

☐ Collection numéros (4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13) = 165 F (Envoi gratuit). (Les autres numéros sont épuisés). *

Préciser S.V.P. : Êtes-vous déjà abonné ☐ oui ☐ non

Possédez vous un ordinateur AMSTRAD : ☐ oui ☐ non

Lequel : ....

Conditions valables dans la mesure des stocks disponibles.

NOM |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_| PRÉNOM |_|_|_|_|_|_|_|_|_|

RUE |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

CODE POSTAL |_|_|_|_|_| VILLE |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

Date Signature

* Offres valables jusqu'au 31 août 86

☐ Chèque Bancaire ☐ Chèque Postal ☐ Mandat

OFFRE SPECIALE

PACK 6 JEUX
(CASSETTES)

Une sélection des meilleurs jeux de la gamme Amsoft: Amiral Graaf Spee, Splatt, Fruit Machine, Loopy Laundry, l'Or des Dragons et la Peste Interstellaire.



198F TTC au lieu de ~~594F~~



US GOLD 1 *(CASSETTE)*
US GOLD 2 *(DISQUETTE)*

Quatre best-sellers vendus à plus d'un million d'exemplaires: Beach Head, Jet Set Willy, Décathlon et Sabre Wulf.

78F TTC au lieu de ~~120F~~

118F TTC au lieu de ~~180F~~



SALUT L'ARTISTE: *(CASSETTE)*

Tout l'univers de la création graphique sur Amstrad: dessin libre, tracé de droites, cercles, loupe, remplissage de zones, changement de couleurs, cadrage du dessin, insertion de textes... Entièrement en français, Salut l'Artiste donne du talent à votre CPC.

98F TTC au lieu de ~~185F~~

UTILITAIRES *(CASSETTES)*



INITIATION AU BASIC
Un apprentissage simple, clair et complet pour tous ceux qui veulent programmer leur Amstrad.

198F TTC au lieu de ~~245F~~



EASY AMSCALC
Un puissant tableur entièrement en français pour la gestion de votre budget et pour vos calculs financiers.

148F TTC au lieu de ~~245F~~



MASTER FILE
Gérez, triez, classez votre carnet d'adresses, votre discothèque, votre bibliothèque (jusqu'à 400 fiches), imprimez vos fichiers en liste ou sur étiquettes.

198F TTC au lieu de ~~290F~~



AMSOFT

NOUVEAUTÉS



US GOLD 3 *(CASSETTE)* — **120F TTC**
US GOLD 4 *(DISQUETTE)* — **180F TTC**

Quatre leaders du hit parade logiciel pour Amstrad : Bruce Lee, Balle de Match, Match Day, Knight Lore.



PACK 1955 *(DISQUETTE)* — **240F TTC**

The Way Of Exploding Fist : un fantastique jeu de Karaté pour un ou deux joueurs.
Warrior : passionnant jeu de guerre.



SPITFIRE 40 *(DISQUETTE)* — **169F TTC**

Un excellent simulateur de vol avec possibilités de combat aérien.

VIDEO SHOP
50, rue de Richelieu
75001 - PARIS
GENERAL VIDEO
10, bd. de Strasbourg
75010 - PARIS
A.M.I.E
11, bd. Voltaire
75011 - PARIS
HYPER CB
183, rue St Charles
75015 - PARIS
MICRO FOLIE'S
4, rue André Chénier
78000 - VERSAILLES
LOISITECH
83, av. Faidherbe
93106 - MONTREUIL

VDMC
62 bis, av. Georges Clémenceau
94700 - MAISONS ALFORT
ORDIVIDUEL
20, rue de Montreuil
94300 - VINCENNES
LECOMTE S.A.R.L.
31, rue du Général de Gaulle
95880 - ENGHEIN - les - BAINS
CALCULS ACTUELS
49, rue de Paradis
13006 - MARSEILLE
MICROLUDE
44, rue Saint Yon
17000 - LA ROCHELLE
KEMPER INFORMATIQUE
72-74, av. de la Libération
29000 - QUIMPER

MICRO DIFFUSION
43, bd Carnot
31000 - TOULOUSE
MICRO DIFFUSION
6-8, rue Fernand Philippart
33000 - BORDEAUX
ESPACE MICRO
47, av. Alsace Lorraine
38000 - GRENOBLE
MICRONAUTE
9, rue Urvoy St Bedan
44000 - NANTES
M.E.R.C.I.
23, rue de la Mouchetière
45140 - St JEAN DE RUELLE
TEMPS 01
17, place Molière
49000 - ANGERS

LOGIMICRO LERTHIER
2, av. de Laon
51100 - REIMS
GRYCHTA FRERES
1, rue de la Fontaine
57000 - METZ
MICROPUCE
87, bd de Valmy
59650 - VILLENEUVE D'ASCQ
PALAIS DE LA TELEVISION
Centre Commercial Place des Halles
67000 - STRASBOURG
MICRO BOUTIQUE
37, passage de l'Argue
69002 - LYON
VIDEO PLAY
C.C. Barnéoud
83160 - LA VALETTE

Ces produits sont également en vente par correspondance aux adresses ci-dessus.